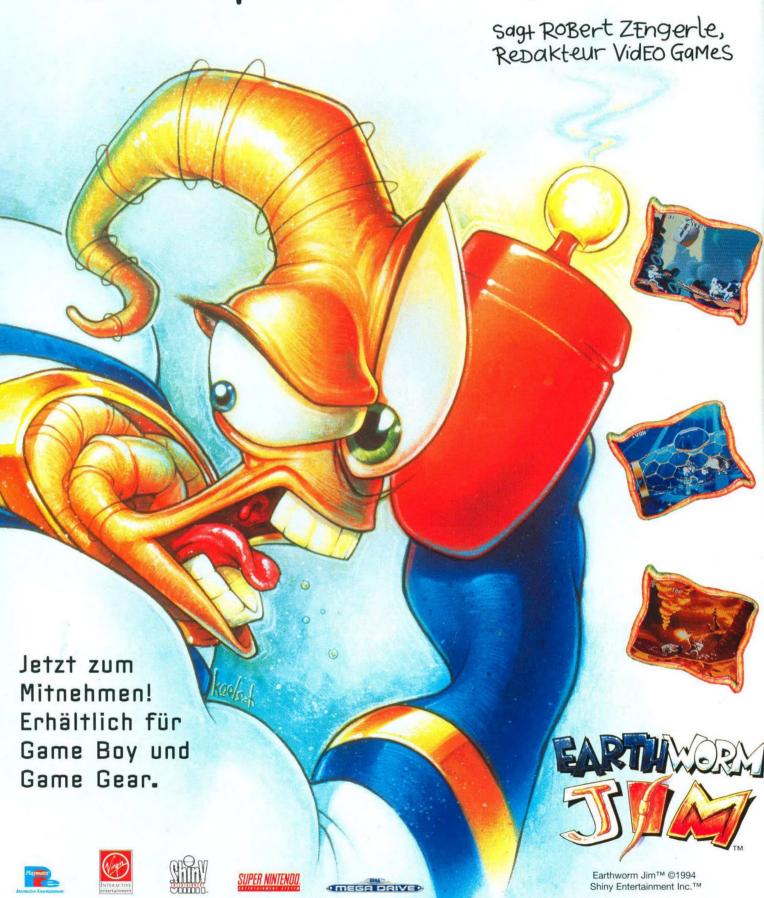


'DIES IST das DESte Videospiel Aller Zeiten'





KÜHE IM WELTRAUM

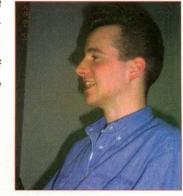
Coming-Out eines Herdentieres: Seit wir vor zwei Jahren eine vorwitzige Kuh im Hintergrund von "Gunstar Heroes" (und kurz darauf in "Raiden") entdeckten, haben die Wiederkäuer Konsolen-Karriere gemacht. Aus dem Symbol für geistige Beschränktheit und opportunen Lebensstil wurde ein Zeichen für Coolheit, selbst unter extremsten Bedingungen. In diesem Heft findet Ihr gleich zwei Spiele, die den ehemaligen Videospiel-Outsider zum Star machen: "Earthworm Jim 2" (Test auf Seite 80) und "Super Skidmarks" (Seite 47), aus dem wir nebenstehendes Motiv entnahmen.

Zum letzten Heft: Unser provokantes Editorial "Gibt's ein Leben nach 16-Bit?" wurde auch in der Nintendo-Chefetage gelesen. Der Marktführer konnte unsere Einschätzung nicht teilen, tagelang glühten die Telefone und Faxgeräte. Grundsätzlich bestehen zwischen Nintendos Markt-

anschauung und der unsrigen nur geringe Unterschiede. Daß wir Nintendos Strategie, den Kunden nicht im Stich zu lassen, sondern ihn sechs Jahre nach der Markteinführung mit konkurrenzloser Software zu versorgen, für fair und vorausschauend halten, haben wir wiederholt geschrieben. Auch die Bewertungen für die Nintendo-Weihnachtsspiele sprechen eine klare Sprache. Von "allen guten Spielen" verlassen ist das Super Nintendo somit nicht. Tatsache bleibt jedoch, daß gut 70 Prozent aller Fremdanbieter das Mega-Drive- und Super-NES-

Geschäft schleifen lassen und sich in erster Linie um 32-Bit-Systeme kümmern.

Daß unsere Aussage kontrovers gemeint war, versuchten wir mit Gunter Hansens "Yoshi"-Cartoon (Mario hüpft über die 32-Bit-Konsolen zu neuen Ufern) auf der gleichen Seite präventiv zu klären. Lassen wir den 16-Bit-Marktführer selbst zu Wort kommen: Auf Seite 16 verrät Nintendos Marketing-Chef Werner Rudolph, wie seine Firma Gegenwart und Zukunft des Spielemarktes sieht.

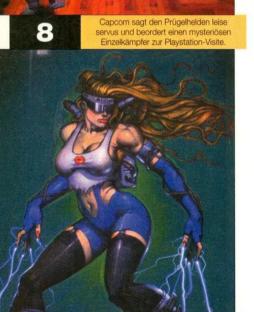




Neuer Mann an Bord der MAN!AC: Seit dieser Ausgabe verstärkt Tobias Hartlehnert unser Inhouse-Testteam. Tobias, Ex-Informatikstudent, Computer& Videospielexperte und WWW-Programmierer, schrieb u.a. die Tests zu "EW Jim 2", "Super Skidmarks" und "D". Sein Portrait wurde unseren
Meinungsgesichtern leider noch nicht angepaßt und findet sich deshalb erst in der nächsten MAN!AC. Doch schon jetzt treibt der Präzisions-Freak die
Chefredaktion mit seinem Killer-Gedächtnis in den Wahnsinn: Noch nach Tagen erinnert er sich an den genauen Wortlaut einer Martin- und WinnieOrder – Aufträge, die nicht im logischen Wortlaut eines Assembler-Programmes gehalten sind, treffen bei Tobias auf Kritik oder gar Protest
Die MAN!AC-Bosse rächen sich mit dezentem Spott zu Tobias jüngster Vergangenheit – seinen Amiga hält der Jung-MAN!AC noch immer in Ehren.

Happy Birthday: Die MANIAC-Redaktion blickt auf die vergangenen zwölf Monate zurück.

HIRE



in monsteri iherflutete Dungeons

- Virtua Cop auf Sega Saturn Exklusiv: Sega zückt die Automatik und jagt virtuelle Schwerverbrecher durch eine Polygon-Metropole.
 - 6 Gremlin Graphics: Blick ins Entwicklungslabor 360°-Action mit "Loaded", Finesse mit "Actua Soccer"
 - 8 Resident Evil: Playstation-Grusical von Capcom
- 10 Pinocchio

Disney's Cartoon-Klassiker jetzt auf dem Super NES

- 14 Sega Rally & Virtua Fighter 2 Der neueste Stand der beiden Saturn-Highlights
- 16 Talk-Show: Werner Rudolph (Nintendo)
- 18 Warhammer: Im Schatten der gehörnten Ratte Fantasy-Schlachten in 3D: Erster Blick auf das Strategieepos
- 20 Schnipsel: News und Infos rund ums Videospiel













Romance of the.





Twin Bee Deluxe

FEATURES

2 Jahre MAN!AC

Zwölf weitere Monate im Videospielrausch: Ein indiskreter Blick hinter die Cybermedia-Kulissen.

MEDIEN

Frankfurter Buchmesse

Digitale Medien: Die Verlagsbranche setzt auf CD-ROM und Publikationen im World Wide Web.

- 98 Asian Cinema: Eastern, Animes & Mangas
- 101 Reisende im Datenstrom: Kunst und Grafik im WWW
- 102 Laser Cinema: Video-CDs & Laserdiscs

RUBRIKEN



Last Resort

Tip des Monats: "Killer Instinct"

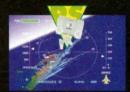
- 3 Editorial
- 95 Impressum
- 15 Sega-Wettbewerb
- 95 Inseretenverzeichnis

96 Replay: Master System

- 27 Abo-Anzeige
- 106 Vorschau
- 94 Leserbriefe

PRESENTS

TESTS



90 Air Combat



72 Bladeforce



87 Cyberspeed



82 D



78 Daedalus Encounter



74 Donald Duck in Maui Mallard



48 Donkey Kong Country 2



80 Earthworm Jim 2



60 FIFA '96



69 Joe & Mac 3



50 Kolibri



88 Mechwarrior 3050



68 Myst



68 Myst



44 NHL All-Star Hockey



71 Philosoma



85 Pitfall



70 Scramble Cobra



42 Secret of Evermore



90 Shinobi X



64 Spot goes to Hollywood



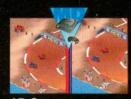
89 Starblade alpha



86 Striker



86 Striker



47 Super Skidmarks



84 Tekken



85 Total Eclipse Turbo



83 Urban Strike



92 Vectorman



59 Virtua Fighter



91 VR Troopers



46 Weaponlord



76 Wing Arms



62 WWF Wrestlemania



79 Zoop

Softgold-Partner Gremlin Interactive bat sich auf 32-Bit vorbereitet: "Loaded" soll Baller-Fans ans Joypad fesseln.

> auchende Gewehrmündungen, Laser-Kreuzfeuer und bildschirmerschütternde Detonationen - gehören diese Action-Elemente der 16-Bit-Vergangenheit an? Die bislang erhältlichen Next Generation-Highlights beschränken sich auf rasende Polygone und 3D-Prügler. Erst mit "Loaded" erhalten Playstation-Besitzer einen Actiontitel mit klassischen Oualitäten: In der Rolle eines verrückten Endzeit-Kriegers wütet Ihr alleine oder gleichzeitig mit einem Kumpel durch die Schächte eines futuristischen Hochsicherheitsgefängnisses, einen Versorgungstunnel, spurtet über Friedhof und Schrottplatz zum Rechenzentrum,





schnitt. Kämpft Ihr zusammen, verkleinert sich die Ansicht.

er frei aus allen Rohren Laßt Ihr es mit schwerer Artillerie krachen.

erblickt Ihr Wände, Säulen, Betten und Kisten in 3D und gewinnt so einen räumlichen Eindruck. Unter freiem Himmel erklimmt Euer Held Hügel oder steigt in Täler hinab.

Das Abenteuer beginnt im Hochsicherheitstrakt einer Strafvollzugsanstalt: Mit einer eingeschmuggelten Knarre wollt Ihr Euch zum Ausgang der Festung durchballern und haltet dazu Ausschau nach vier Schlüsseln. Euer Weg führt

durch schummrige Gänge mit unzähligen Zellen und durch die psychiatrische Abteilung. An riesigen Geschütztürmen vorbei schleicht Ihr dem Ausgang entgegen.

Mit einem Auge auf dem eingebauten Radar findet Ihr versteckte Gänge, in denen Bonus-Punkte und Extra-Energie lagern. Doch Eure Knastkumpane sind nicht glücklich

über die Befreiungsaktion und verteidi-



ist der Boden anschließend mit Körpereilen übersäht. Kein angenehmer Anblick für Spieler mit sensiblem Mager



leder Charakter fegt seine Gegner mit der eigenen Smart-Bomb vom Schirm.



Die Fliege ist zurück Per Teleporter beamt Ihr Euch in versteckte Räume.

gen ihre Zellen: Mit einem ironischen "Piece"-Grunzen stürmen Euch bewaffnete Gangbanger, Glatzköpfe und Lebenslang-Zombies entgegen, feuern aus allen Rohren oder schlagen mit Gummiknüppel und Holzkeule auf Euch ein. Die Insassen einer Gummizelle hüpfen in Zwangsjacken hinter Euch

Gewalt beeindruckt, spart auf Gremlins "Actua Soccer": In dem aufwendigen 3D- nalen Teams über den Rasen. Mit den Feuertasten paßt Ihr über das Spielfeld, kickt

weit hinaus, wechselt den Spieler und dirigiert die Kame-



vor dem depremierten Torwart



werfer oder Laser gerüstet, die Ihr mit Waffen-Extras zu krassen Vernichtungsmaschinen ausbaut. Obendrein hat jeder Krieger Handgranaten in der Tasche, die in sekundenschnelle den gesamten Bildschirm in eine Todeszone verwandeln.

Flammenwerfer, Doppel-Colt, Raketen-

Jedes der 15 Levels ist wie ein Labyrinth

Mit der "Replay"-Funktion spult Ihr per Icon-Menü durch die schönsten Spielszenen

ra. Sieben verschiedene Perspektiven halten den Ball immer im Blickfeld, die Spieler

schende Kampfroboter, bewaffnete Wachen oder gar rotierende Laser-Türme. In den Gängen und Hallen stehen unscheinbare Kisten herum, die bei einem Treffer explodieren und Euch wir drücken die Daumen - Erste-Hilfe-Koffer, Munitionskisten, Goldstücke und Waffenzubehör freigeben.

Die 15 Labyrithe strotzen vor FX-Spiele-

posierte vor den Sensoren. Mit der einge-

Waffe und verdecken für eine Weile die Sicht. Für satte Hardcore-Untermalung sorgt die Band "Pop will Eat Itself" mit quietschenden Gittarren und Knüppel-Schlagzeug.

Das Spielprinzip von "Gauntlet" mit einem gesunden Schuß Rätselei und einer Handvoll High-Tech-Effekten ist eine gesunde Mischung für jeden Baller-Fan: Wir warten gespannt auf die fertige

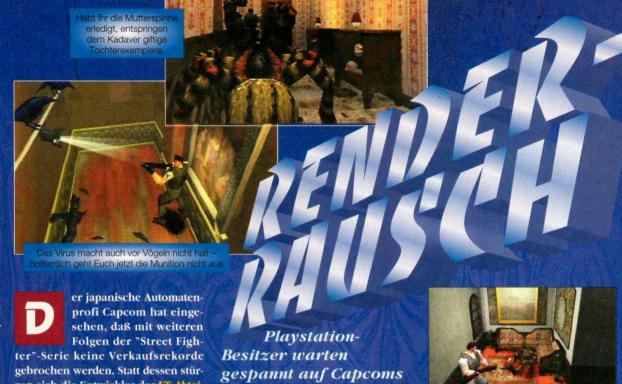
Testversion. oe

aus Euren Fehlern für kommende Turniere.

Erst schießen, dann fragen: Die "Loaded"-Helden schleppen schwere Geschütze mit sich herum.

hechten, stolpern und sliden bauten Digi-Kamera holt Ihr die schönsten dank Motion-Capture-Technik Pässe, souveränsten Tore, umstrittensten wie Ihre Real-Vorbilder durch Solo-Vormärsche und gemeinsten Fouls das Stadion: Fußballstar Chris Woods noch einmal auf den Bildschirm oder lernt Im Lärm der jubelnden Zuschauer-Massen sorgt der englische Star-Kommentator Barry Davies für authentischen Live-Report: Über 4000 Namen und Sprüche hat er im Tonstudio auf CD gebannt.





explosive Mischung

Action und "Alone in

the Dark"-Ambiente.

aus "Black Hawk"-

profi Capcom hat eingesehen, daß mit weiteren Folgen der "Street Fighter"-Serie keine Verkaufsrekorde gebrochen werden. Statt dessen stürzen sich die Entwickler der US-Abteilung auf die neue Sony-Hardware und zaubern für "Resident Evil" weiche Polygon-Texturen und speicherfressende Raytracing-Optiken. In einem abgelegenen Landhaus im

In einem abgelegenen Landhaus im Westen Amerikas geschehen frag-

> würdige Dinge: Ein Team von Genforschern experimentiert im Auftrag der Regierung mit gefährlichen Viren. Bei der Manipulation entsteht ein aggressiver Erreger, der sich unbemerkt ausbreitet. Die befallenen Opfer verwandeln sich allmählich in Zombies und haben eine schlechte Angewohnheit: Hunger nach Menschenfleisch. Zu allem Überfluß bricht die gesamte Kommunikation mit dem geheimen Stützpunkt ab - jetzt müßt Ihr die Gensuppe auslöffeln. In der Rolle von Chris Redfield, einem ausgebufften Agenten, macht Ihr Euch auf die Suche nach überlebenden Wissenschaftlern und einem versteck-





ten Helikopter, um dem Horror zu entfliehen.

Wie in den "Alone in the Dark"-Spielen seht Ihr Euren Polygon-Recken aus der Sicht einer dritten Person in einer gerenderten und komplett mit Texturen belegten 3D-Welt. Die Umgebung ist dabei statisch, während Eurer Held und die Monster animiert durch die Hallen des Landhauses geistern. Die virtuelle Kamera wechselt die Einstellung, sobald Ihr an den Bildschirmrand gelangt oder die Programmierer einen Perspektivenwechsel vorgesehen haben. Der Inszenierung soll dadurch mehr Kino-Flair verliehen werden. Wenn es an zwei benachbarten Blickwinkeln zum Kampf kommt, führt die flexible Kamera aber zu ständigen Schnitten. In der Vorabversion konnte man ein Schrotgewehr von der Wand nehmen und den Fleischfressern eins auf den faulenden Pelz brennen. Das fertige Spiel soll zahlreiche Gegen-

stände enthalten, mit denen Ihr Kombinationsrätsel löst und verschlossene Türen öffnet. Auch das Arsenal an Verteidigungswaffen wird noch vergrößert: Bazookas, Kettensägen und Äxte machen den schleimigen Untoten den Garaus. Bildschirmtexte wird's nicht viele geben, dafür müßt Ihr die Umgebung ausgiebig durchsuchen.

Das Herausragende an "Resident Evil" ist weniger die Hintergrundgeschichte oder der Spielverlauf. Dafür haben sich Grafiker und Sound-Leute von Capcom mächtig ins Zeug gelegt und die 32-Bit Hardware ins Schwitzen gebracht. Die Kreaturen kriechen aufwendig gerendert und flüssig animiert durch die Hallen. Beeindruckende Monster sind mit viel Liebe zum Detail konzipiert: Mannshohe Spinnen zerfallen zu kleineren Exemplaren, aufdringliche Raben schlagen elegant mit den Flügeln. Die meisten Feinde streckt Ihr mit zwei Schüssen nieder. Geht Euch die Munition aus, müßt Ihr Euch nicht mit bloßen Händen verteidigen – ein Küchenmesser leistet beim Überle-

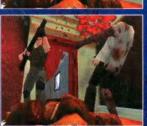
Der neue Teppichboden wird von

em Opfer dunkelrot gefär

benskampf ebenso gute Dienste.

In der Vorabversion gab's einen sakralen Soundtrack zu hören. der die beklemmende Atmosphäre gut unterstreicht. Dazu heulen die Monster wie in einem B-Horrorfilm, Zombie-Schlürfen läßt Euch erschauern.





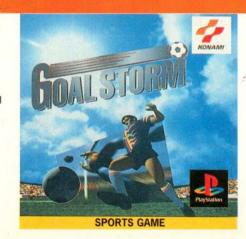
Nicht nur die Präsentation von "Resident Evil" ist ansprechend, auch die Steuerung ist um einiges besser als bei der Infogrames-Trilogie, so daß der Spielspaß nicht zu kurz kommt. Actionverliebte Playstation-Besitzer sollten sich den Titel auf jeden Fall vormerken. tb

Goal Storm. Wenn Du Dir den vollen Spaß reinpfeifen willst.



Goal Storm. Nix für Pfeifen.

Boah ey, echt easy! Goal Storm, das erste Polygon-Fußballspiel für die Playstation, ist so stürmisch, da fliegt Dir die Kappe weg. Flanken in 32 Bit. Dribblings in 3D. Mega-Zoom-Kopfbälle. Mittendrin-Fallrückzieher. Alles da, alles echt realistisch. Und alles in drei abgefahrenen Kamera-Perspektiven. Ab zum Händler, pfeif's Dir rein!





s or ensistened mohemant of KONAMI (G., Ltd. © 1995 KONAMI. Alle Rechte vorbeholdren. Unberechtigtes Kopieren, Verleihen oder Weitervektoufen jegicher An strengstens werboten. KONAMI Videospiele gibt es für Super Wintendo, Gamedov, Wintendo Ententionment System

KONAMI (Deutschland) GmbH, Postfach 560180, 60406 Frankfurt

arronette

Pinocchio, hölzerner Held aus Literatur, TV und Walt Disney-Filmen, läßt die Glieder jetzt auch auf dem Super Nintendo klappern.

> Is die MAN!AC-Redakteure noch den Laufstall unsicher machten und ihre Umwelt mit der Rassel terrorisierten, hatte Pinocchio schon seine eigene Cartoon-Serie. In den 70er- und 80er-Jahren begeistern unzähligen Pinocchio-Fan-Artikeln wie Bettbezüge oder Federmäppchen. Jetzt möchte sich die tele-

gene Marionette auch mit den Super-Nintendo-Fans anfreunden.

Nachdem rabiate Helden wie "He-Man" und die "Saber Raiders" den naiven Tolpatsch aus dem Nachmittagsprogramm gedrängt haben, erinnern wir Euch kurz an die Geschichte: Der einsame Schreinermeister Geppetto betet Nacht für Nacht um einen Sohn. Diesen schenkt

ihm aber keine irdische Frau, sondern eine gute Fee, die Gepettos selbstgeschnitzter Marionette Pinocchio magisches Leben einhaucht. Geppetto seinen Sprößling

dem Lauser ein gelehrter Mann wird. Doch Pinocchio reißt aus, um die Welt auf eigene Faust zu erkunden: In seinen zahlreichen Abenteuern geht

Wer den Wal hat, hat die Qual: Falls Ihr auf stürmischer See vom Riesen verschluckt werdet, müßt Ihr in dessen Magen ein Feuer entfachen.



weicht Ihr auch sperrigen Felsen aus

die Strömung anschwimmen Disney-Kurzfassung nach: Im ersten Level hüpft Ihr in die Schule und sammelt Eure verlorenen Hausaufgaben ein. Im Dorf gibt es einen versteckten Hin-

m automatisch scrollenden Tauch-Level hängt Ihr Euch an Fische, die gegen

terhof, wo Extras auf Euch warten. Ihr schwingt Euch vom Fenstersims auf die Hausdächer, wo Euch brüchige Dachplatten auf entlegene Plattformen fallen lassen.

Wasserpumpen und Holzschilder dienen Euch als nützliches Katapult. Auf dem Weg werdet Ihr von gemeinen Topfschmeißern, Holzhammer-Katzen

> und Gänsen gejagt. Im zweiten der insgesamt zehn Levels übernehmt Ihr die Rolle der Grille Jimmy und verteidigt Straßenlaterne gegen lästige Nachtfalter. Danach spielt Ihr wieder Pinocchio und nehmt an einem Tanzwettbewerb

er vielen Scharlatanen auf den Leim, die den fröhlichen Holzkopf fangen und berauben wollen. Schließlich kehrt der verlorene Sohn zu seinem Vater zurück und wird dort freudestrahlend emp

Kindern lehrt die Geschichte, keinem Fremden zu trauen, nicht von daheim wegzulaufen und die Eltern nicht zu belügen - weil man es ihnen wie Pinocchio an der langen Nase ansehen würde. Im Super Nintendo-Abenteuer spielt Ihr die Walt



Die Levels

balten sich an

die Zeichen-

trickvorlage:

Mit einem

Bilderbuch

die Abschnitte

werden

inhaltlich

miteinander

verbunden



Jimmy und verteidigt mit Eurem Regenschirm eine Straßenlaterne gegen lästige Nachtfalter

der



im Marionettentheater teil. Habt Ihr Euch noch nicht genug amüsiert, geht's weiter zum Rummelplatz, wo Ihr Euch von Ballon zu Ballon hangelt und anschließend in die morsche Achterbahn steigt. Danach flüchtet Ihr von einer Insel, wo Ihr Euren Vater Geppetto trefft. Die

Flucht könnt Ihr nur mit einem Floß bewerkstelligen, mit kräftigen Ruderschlägen weicht Ihr den Klippen aus. Auf hoher See verfolgt Euch anschließend ein Wal, der Euch mit Haut und Haaren verschluckt: Entfacht im Magen des Ungetüms ein Feuer – der



gewaltige Säuger muß husten und spuckt Euch auf den Meeresboden. Im letzten Level laßt Ihr Euch von Fischen ans Festland ziehen, wo der fröhliche Abspann auf Euch wartet. Pinocchio empfängt Euch mit kindgerechter Knuddel-Grafik: 24 MBit Modul-Speicher lassen viel Platz für herrlich flüssige

Animationen, bunte Hintergrundgrafiken und peppige Spezial-Effekte. Wechselt Ihr im Dorf die Straße, stolziert Pinocchio anmutig in den Hintergrund – fallen die Gänse über unseren Kinderheld her, verschwinden die Kontrahenten in einer polternden Staubwol-

> ke, aus der gelegentlich ein Fuß oder Kopf heraussticht. Pinocchio marschiert an prachtvollen Häuserfassaden vorbei und verschwindet auch mal hinter einer Mauer oder einem Felsbrocken im Vordergrund. Die Hintergrund-Melodien orientieren sich am



KUL

Neben Pinocchio bereitet sich ein zweiter Disney-Held auf seinen Super-Nintendo-Auftritt vor: Donald Duck schwingt in "Maui Mallard" die Ninja-Fäuste, ballert mit einer mächti-



gen Wumme um sich und durchkämmt verdrehte Level-Labyrinthe nach Schätzen. Die Super-Nintendo-Fassung ist mit der Mega-Drive-Version spielerisch identisch und überrascht Euch mit einer Unzahl grafischer Gags: Legt Ihr zum Beispiel das

Joypad beiseite, wirbelt Donald in Cowboy-Manier die Waffe umher. Wartet Ihr wei-

Schleich Dich, geplagte Seele: Im Geisterhaus ballert Donald heulende Enten Gespenster in Jenseits.

ter ab, spielt er weiter mit der Waffe herum, bis ihm der Colt schließlich entgleitet und explodiert. Auch der Enterich In Thesiar commit the

Im Theater sammelt Ihr keine Schätze: Unter Zeitdruck hangelt Ihr Euch über die Sterne bis zur Sonne und zündet die aufgestellten Raketen.

wird Euch mit 24 MBit aufs Gefieder

ZeichentrickSoundtrack und gehen sofort ins Ohr. Auch wenn Pinocchio in erster Linie für das junge Publikum konzipiert ist, sollten auch ProfiHüpfer ein Probespiel wagen. oe



Schon im ersten Level findet Pinocchio eine Extra-Schatzkammer. Leider wird sie scharf bewacht.





Eure Gegner nehmen Pinocchio Cartoon-gerecht auseinander: Gänse verwickeln die Marionette in eine wilde Schlägerei, Blumentöpfe bringen ihn zum Taumeln, der Holzhammer macht Pinocchio platt.



Auf der Baustelle stürmen Eure Gegner hinter Lastwagen hervor: Der Gauner legt auf Euch an, sein Schuß reduziert die Herz-Anzeige unten rechts.

Polygon-Cop auf Konsolen-Streife:
Nach dem Spielballenerfolg
setzen AM2 ibren "Virtua Cop"Automaten für den Saturn um.
Sega-Schützen packen die PlastikKnarre aus und nieten
dreidimensionale Ganoven um.

eder Spiehallen-Besucher kennt sie: Feuergefechte aus der Ego-Perspektive. Anstatt die Feinde mit Steuerknüppel und Buttons umzunieten, reißt der schießwütige Zocker eine Spielzeug-Wumme aus dem Automaten-Halfter und zielt auf den Bildschim. Unter den meisten Konsolen-Spielern, sind die stupiden Gamegun-Schlachten als niveauloses Massaker verschrien. Segas "Virtua Cop" beweist

mit funoser 3D-Optik und intelligentem Design, daß es auch anders geht. Konventionelle Ego-Ballereien langweilen mit schludriger Digi-Optik, der High-Tech-Shooter von Polygon-Spezialist AM2 unterstützt das angestaubte Genre mit innovativem 3D-Potential. Wo früher nur horizontal an fantasielosen

Gangster-Formationen vorbeigescrollt wurde, führt Euch "Virtua Cop" mit stufenlosen Kamerafahrten direkt in die nächste Verbrecher-Meute, Ihr hechtet durch

enge Korridore, geht hinter Säulen in Deckung oder schleicht über die Schuthalden einer Baustelle. In Titeln wie "Rebel Assault" oder "Novastorm" düst Ihr durch vorberechnete FMV-Welten, Segas Polizisten-Scharmützel protzt mit hochauflösender Echtzeir-Optik. Die Reaktionen der Gegner richten sich nach Eurer Zielgenauigkeit. Verfehlt Ihr im Laufen einen Feind, verfolgt Euch der hartnäckige Gangster bis zum nächsten Halt. Ihr nehmt Euren Verfolger aus neuer Perspektive ins Visier und hofft auf einen "Justice Shot": Ihr sehießt

Euren Kontrahenten nicht um, sondern zielt auf seine Waffe. Der Polygon-Schütze zieht eine erschrockene Miene und hält seine versengten or uppe hechtet über

ein Gittertor, der Rest verschanzt sich im Pförtnerhaus: Habt Ihr die Scheiben zerballert und die
Gangster umgenietet, lauft Ihr über das Hafengelände. Die nächsten Gegner verstecken sich
hinter Containern oder lauern hinter LKWs. Die
skrupellosen Dealer haben die Hafenarbeiter
gekidnappt und führen die Geiseln durch Eure
Schußlinie. Ihr schießt Euch zu einer Lagerhalle
durch und schleicht an Kistenverschlägen vorbei.
An jeder Ecke lauert ein Schütze, hinterhältige

Verbrecher warten auf Kisten und beschießen Euch von oben. Hinter der Lagerhalle wartet der Anführer der Bande.

Griffel. Manche Gegner Jassen ihre Wumme liegen: Maschinengewehr, Automatik-Pistole oder Magnum schweben in der Luft. Schießt Ihr die Waffe vor dem nächsten Kameraschwenk ab, ballert Ihr die bösen Buben mit der neuen Knarre gleich reichenweise um. Erst wenn das Magazin leergefeuert ist, zieht Eure 3D-Streife wieder den gemeinen Revolver. Sechs Schüsse später kramt Euer Cop nach



Zementwagen sind mit Texturen und Schattierungen verziert.

Baugeräte wie der Bagger oder

Der Gauner rechts taucht aus der Deckung und prügelt mit einem Knüppel los. Die Streifen zeigen Treffer.

I Japanes



Bildschifm und erwartet den nächsten Trupp wieder mit geladener Trommel.

Die dreidimensionale Spielumgebung erlaubt ausgeklügeltes Level-

Design. Die Gangster folgen nicht sturdem gleichen Angriffsschema, sondern orientieren sich an den Aktionen des Virtua Cops und tüfteln Angriffstaktikten aus: Eure Gegner werfen sich in Deckung und schießen aus der Hocke heraus, schleichen sich von hinten an oder bewerfen Euch mit Dynamitstangen sowie Handgranaten. Wer die Explosivgeschosse nicht rechtzeitig abschießt, verbrät ein Continue nach dem anderen.

Feige Terroristen
verstecken sich hinter ihren Geiseln:
Trefft Ihr einen
Unschuldigen, verschlechtert Punkteabzug
die Aussicht auf ein BonusContinue.

"Virtua Cop"-Veteranen freuen sich über die authentische

Umsetzung der Spielhallen-Gamegun. Auf realistische Färbung mußte man allerdings zugunsten der Jugendfreundlichkeit verzichten: Mit unschuldigem Blau-Look erinnert die Pistole eher an ein Spielzeug als an eine Waffe: Was soll's, dafür

erscheint der Titel trotz bedenklicher Aussage auch bei uns und verblüfft mit günstigem Preis: Die "Virtua Cop"-CD soll inklusive Gamegun nicht mehr als 130 Mark kosten.

Wie das Automatenvorbild offeriert die Saturn-Version drei unterschiedliche Missionen: Einsteiger mischen am Hafen einen Rauschgift-Ring auf, fortgeschritte-

ne Schützen wagen sich auf die

er verstecken sich zwischen Zementbergen und Geröllhalden. Ihr stellt Eure Gegner zwischen Schutthaufen und folgt den rasanten Kame-

Kawummi Verfehlt Ihr eine

Handgranate, wird schnell

ein Continue vom Punkte-

Konto gestrichen.

ralahrten bis zu einem Bagger. Plötzlich kriechen Eure dreisten Widersacher aus allen Löchern: Ihr haltet die Wumme neben den Kopf und zielt in Blickrichtung, die saubere Gamegun-

Justierung erledigt den Rest. Wer verbissen über Kimme und Korn peilt, hat bald ausgeballert: Die Gegner sind auf Zack und lassen Euch keine Zeit für langwieriges Anvisieren.

Habt Ihr Euch am Bagger vorbeigekämplt, gehen die Ganoven in den Nahkampl.



Die letzte und schwerste Mission konfrontiert Euch mit einer brutalen

Die Kidnapper haben sich in einem Büro-Gebäude verschanzt. Ihr stürmt über einen Parkplatz und schießt Euch den Weg zur Tielgarage frei. Die Garagenwachen leilen sich unter den Säulen auf und nehmen Deckung hinter Fässern. Taktischer Fehler: Kaum habt Ihr ein Faß zerstört, fliegen Euren Optern die übrigen Tonnen um die Ohren. Ihr reißt die nächste Tür auf und hechtet über eine Treppe ins Obergeschoß. Hier demoliert Ihr

die Büroeinrichtung, jagt Computer in die Luft und ballert den bösen Buben Markisen-Splitter um die Ohren.



Baustelle.

Profis stellen die Terroristen-Meute in einem Bürogebäude Die nebenstehenden Kästen beschreiben Euch die

Szenarien und verraten Tips für clevere Schußwechsel.

AM2 hat sich für die "Virtua Cop"-Umsetzung mächtig ins Zeug gelegt: Bei der Konvertierung des Automaten-Knallers werden keine Kompromisse gemacht, statt dessen setzt man das Spielhallenvorbild 1:1 um. Die brutale Aussage ist bedenklich, dafür ähneln die eckigen Ziele Menschen weniger als ihre Digi-Verwandten und vergießen kein Pixelblut. Wir freuen uns auf die Test-Version und hoffen auf eine BPSversöhnliches "ab 16 Jahren". Ich kam bereits von der Vorab-CD nicht mehr los: Sega-Gastgeber Torsten Oppermann mußte mich gewaltsam von der Pistole trennen. rb









COURSE SELECT

RALLY-UPDATE

Sega lädt zum dreidimensionalen Rennkurs: Wir rasen über "Sega Rally"-Pisten und schwingen den Polygon-Podex auf "Virtua Hang On"-Bikes.



Wagen und legt die Schaltung fest

AN!AC Robert hat Segas Residenz in Hamburg besucht, sämtliche "Sega Rally"-Strecken einem Härtetest unterzogen und ist auf geteiltem Bildschirm mit Torsten Oppermann um die Wette gebraust: Egal ob Wüsten-Duell oder Gebirgsrennen, der Zwei-Spieler-Modus fährt sich genauso flott wie Einspielerkurse. "Daytona" enttäuschte mit langsamen Streckenaufbau, für Sega Rally" hat man sich mehr Zeit genommen. Mit plastischen Felsformationen, Zuschauern und fotorealistischen Texturen ist die Streckenoptik wesentlich detaillierter, der peinliche Pop-Up-Effekt

gehört der Vergangenheit an. Sogar auf das realistische Fahrverhalten von Toyota und Lancia muß der Rally-Fahrer nicht verzichten: Das Fahrgestell orientiert sich an der Kurvenlage des Wagens, sogar die beiden Polygon-Insassen wurden vom Automaten auf den Saturn übertragen. Im "Championship"-Modus wählt Ihr eines von zwei fertigen Modellen und entscheidet Euch für

Attack"-Teilnehmer brausen alleine durch den Matsch und basteln aus Komponenten wie Luftfilter, Stoßdämpfer, Federung und Steuerung eigene Wagen zusammen. Ihr speichert bis zu vier Konstruktionen und tüftelt Euer Wunschmodell aus.

MOUNTAIN wird jede Strecke als schicke 3D. Karte vorgestellt Wer aus sei-

nen Fehler lernen will, nutzt den "Super Mario Kart"-ähnlichen Ghost-Mode und konkurriert mit seinem transparenten Spiegelbild.

Mit "Sega Rally" erscheint zum Jahreswechsel das vielversprechendste Rennspiel der 32-Bit-Generation. rb

VIRTUA HANG ON

Segas Motorrad-Klassiker wurde einer Polygon-Kur unterzogen: Die Sprites des Vorgängers wurden gegen heiße 3D-Öfen getauscht, die Streckenoptik erinnert an "Daytona". Mit dem Klassiker hat "Virtua Hang On" nur den Titel gemein: Ihr wählt eine von drei Rennbahnen und braust mit vier unter-

Authentisches Fahrge-fühl: Das Ego-Spiel ver-wöhnt mit Lenker und

transparentem Glas



schiedlichen Motorrädern über Echtzeit-Kurse mit zeitgemäßen Edel-Texturen. Wem die Rückfront der Maschine zu langweilig wird, hockt sich selbst auf den Polygon-Hobel: wechselt in die Ego-Per-

Oben sucht Ihr Euer Motorrad aus, unten begutachtet Ihr eine von drei Rennstrecken.



Sega und MAN!AC suchen furchtlose "Virtua Fighter"-Prügler: Unte allen richtigen Einsendern verlosen wir den Hitachi-Fern-

Sener CP2546TA (63 cm, HIFI Stereo und zwei Scart Buchsen) im Wert von 1.300 Mark sowie ein Jahresabo für alle Saturn Spiele von Sega.

Als zweiten bis zehnten Preis gibt's je eir Sega-Saturn-T-Shirt: Für den Saturn-Freak au heißen Sommertagen unentbehrlich!

Schickt die Postkarte mit den hoffentlich richtigen Antworten und einem

z.Hd. Akira

MANOVER MEISTER'

Mit rund 700 Spezialmanövern läßt "Virtua Fighter 2" jedes Prügel-Herz böber schlagen: Segas Beat'em-Up-Spezialist Hirofumi Yamada und MAN!AC Robert haben die schönsten Attacken für Euch zusammengestellt.



strebt der "Virtua Fighter"-Held nach kämpferischer Perfektion Seit dem ersten Turnier hat Akira seinen

gedrückt halten dem Aufstehen 🌙 🗦 B A und B gedrückt halten

gefürchteten Ellenbogen gestählt und Manöver dazugelernt: Ihr kloppt Euren Kontrahenten mit einem Uppercut in den Staub und attackiert aus der Abwehr



Jacku Mit flotten Kick-Kombos. Beinfegern und Drehkicks erinnert Jackys Kamptstil an die Manöver von Sarah. Bis Jacky seine

Kampfgefährtin befreit, muß der Blondschopf Meister Akira besiegen und Cyborg Dural aufs Kreuz



ragen:

 In welchem Verwandtschaftsverhältniß stehen Jacky und Sarah?

2. Wie heißt der Sohn von Dural?

gewinn haben jedoch nur gewitzte Prügler.

3. Wie alt ist der jüngste "Virtua Fighter"-Charakte und wie heißt er?

Notiert neben den Antworten ein extravagentes "Virtua Fighter"-Manöver, das nicht in der Spielanleitung erklärt wird! Den Hauptgewinn gibt's für den Einsender mit richtigen Antworten und dem coolsten Special-Move. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen, Einsendeschluß ist der 15. Dezember '95.

Sarah Bryant besticht wie in der "Remix"-Version mit

graziöser Bewegung und viel Sex-Appeal. Obermotz Dural hat die Blondine einer Gehirnwäsche

unterzogen: Sarah kämpft für die bösen Buben. Bis Jacky die hübsche Studentin retten kann, spüren die Guten ihre harten Tritt-Kombinationen.

und 8 gedrückt halten

Schlag-Serien, Kick-Kombos und Beinfeger genau so gut wie gemeine Wurttech-



Kranich-Kung-Fu in Vollendung, Action-Star Pai offeriert Euch die Ideal-Kombination aus Geschwindigkeit

und Taktik: Fräulein Chan beherrscht schnelle

niken. Perlekt für Anfänger.



gedrückt halten

Der 53jährige Kung-Fu-Greis ofleat den aleichen Kampfstil wie Töchterchen Pai. Lau hat sich auf Beinfeger und Würfe spezialisiert. Liegt ein Kontrahent am Boden, setzt der alte Chinese zum Sprung an und hüptt auf seinem Opfer auf und ab.

180-Grad-Drehung nach hinten. A und B gedrückt



Kun-Fu-Ass Lion kämpft wie eine Gottesanbeterin: Ihr schlagt mit vorgestrecktem Zeigefinger oder krallt Euch am Opfer fest. In seiner Freizeit schwingt sich Lion aufs Skateboard.



Drehung nach hinten 90 Grad vorne

drei Trink-Manövern hat Shun Kraft für den Alkoholiker-Beinfeger gesammelt.

Fans der "Knochenbre cher"-Filme lieben Shun: Der kauzige Greis torkelt stocktrunken durch die Arena, die meisten Spezialmanöver basieren auf Trink-Bewegungen, Nach





Kage Ninja auf der Suche nach

seiner Mutter: Der myste riöse Kage hat sich auf Würfe und Konter-Attacken spezialisiert. Ihr schleudert Eure Gegner hoch in die Luft und springt hilflose Feinde

Grund und Boden, Nach einem Treffer im Gesicht verliert Kage die Maske

dann C drücken



Beim Kampf mit einem monströsen Haifisch hat Fischer Jettry seine Nußschale

Hand-Butt: 🚬, 📝, B nach dem Head-Butt: \rightarrow , B + C, \rightarrow , B + C C (Wenn der Kontrahent am Boden liegt.)



verloren. Mit dem Preisgeld will sich der naive Ringer ein neues Boot leisten. Wie Kontrahent Wolf

setzt der bärtige Seemann auf brutale Griffe und Würfe.

In Deutschland wird der

plumpe Ringer gerne unterschätzt. Hat Euch der muskelbepackte Wolf erstmal in der Mangel, sinkt die Energieanzeige rapide: Der Ringer rennt Euch über den Haufen, walzt Euch

A und B gedrückt venn der Gegner auf

dem Boden liegt, dann:

platt, wirft Charaktere zu Boden oder schleudert Euch aus dem Ring.



name: WERNER RUDOLPH

advertising & PR

"Rave more fun



Erfabrung in internationalen Werbeagenturen (davon über sechs Tabren in den USA) zurückblicken. Schon vor seiner Anstellung bei Nintendo of Europe vorwiegend für Markenartikel mit jugendlicher Zielgruppe (u.a. Coca Cola und Mars) zuständig. Unser provokantes Editorial in MAN!AC 10/95 veranlaßte ibn zur eigenen Analyse des 16-Bit-Marktes, den wir vor einem Monat als "ausgemustert" bezeichnet batten.

Mit erstklassigen Eigenentwicklungen hält Nintendo den 16-Bit-Markt attraktiv. Fühlen Sie sich von den Fremdanbietern im Stich gelassen? Rudolph: Nein. Nintendo hat den Videospielmarkt aufgebaut und dabei immer auf Eigenentwicklungen gesetzt. Eine Strategie, die sich bewährt hat. Die meisten Hits waren Nintendo-Eigenentwicklungen wie z.B. "Donkey Kong", "Mario" und "Zelda". Dahinter steckt außergewöhnliche Kreativität, jahrelange Entwicklung und ein äußerst hoher Qualitätsanspruch. Nicht jeder ist bereit und kann so großes Engagement einbringen, wie es für ein Top-Spiel erforderlich ist. Deshalb haben sich im Laufe der Zeit zu viele mittelmäßige, wenig spektakuläre Spiele angesammelt, die sowohl den Spieler als auch den Handel eher frustrieren. Hier findet jetzt eine gesunde Bereinigung statt. Weg von der grauen Masse und hin zu etwas weniger, aber dafür interessanteren Spielen. Die Lizenznehmer, die neben Nintendo weiterhin für das Super Nintendo entwickeln - und da sind noch einige interessante sind sich des hohen Anspruchs jedenfalls bewußt.

Betrachtet man die 16-Bit-Highlights der letzten Monate, stellt man zweierlei fest: Nur wenige 32-Bit-Spiele erreichen diese Spielspaßregionen, die 16-Bit-Titel sind aber meist nur Fortsetzungen. Gibt's auf 16-Bit keine innovativen Neuentwicklungen mehr?

Rudolph: Es muß zwischen dem, was Sie "innovative Neuentwicklungen" nennen und einer Fortsetzung kein Gegensatz bestehen. Natürlich setzten wir mit "DKC 1 & 2" und "Yoshi's Island" erfolgreiche Serien fort. Dennoch sind alle drei Spiele absolut innovativ. Gerenderte Grafiken auf einem 16-Bit-System waren vor nicht allzu langer Zeit völlig unvorstellbar. Und ein derart perfektes Spiel-Design, wie das von "Yoshi's Island", hat bisher noch kein Videospiel erreicht. Genau hier liegt die Erfolgsstrategie: Nicht auf kurzfristige Trends setzen, sondern die aktuellen Techniken und Spiele perfektionieren. Wer auf Bewährtes aufbaut und es ständig verbessert, anstatt das Rad immer wieder neu zu erfinden, wird den Anforderungen der Videospieler eher gerecht.

Wenn Sie unter "innovativ" allerdings völlig neue Videospielarten verstehen, muß ich Ihnen sagen: Die finden Sie auf neuen 32-Bit-Konsolen bisher nicht. Denn die Entwicklung eines guten Titels kann man nicht in Monaten messen, das dauert Jahre, Ich bin davon überzeugt, daß unsere Fans nicht in erster Linie danach fragen, ob ein Spiel innovativ ist, sondern wieviel Spaß sie damit haben, Vergleichen Sie die Super-Nintendo-Wertungen mit denen für die neuen 32-Bit-Systeme.

Reichen dem Spieler alte Helden in neuen Kleidern oder will er nie gesehene Welten erobern? Können die "Oldies" neue Kunden locken? Rudolph: Wie gesagt, es kommt vor allem auf den

Spielspaß an. Welche Figur diesen Spaß vermittelt ist nicht das Entscheidende - dieser Meinung scheinen die Nintendo-Fans zu sein. Bisher haben sich weltweit mehr als 7.5 Millionen für "DKC" und damit für den "Oldie" Donkey Kong entschieden. Außerdem kann man doch einen 12jährigen nicht als "Oldie" bezeichnen. Comic-Figuren wie Mickey Mouse, Donald Duck oder Asterix sind Jahrzehnte alt und immer noch frisch - weil sie sich weiterentwickelt haben und mit ihren Fans gewachsen sind. Genau das tun Mario, Link, Kirby und andere Nintendo-Helden auch. Als Markenzeichen garantieren sie den Spielern immer Top-Qualität, wobei sich das Neue konsequent aus dem Bewährten herausentwickelt. So wurde Donkey Kong von einer Nebenfigur zum Superstar, Auch in Zukunft werden auf diese Welse neue Helden geboren.

Welchen Spielgenres messen sie im 16-Bit-Markt die größte Bedeutung zu? Action-Adventures werden von Nintendo gefördert, aber kommen bald auch Strategie-Perlen wie "Fire Emblem" in Deutsch auf den Markt? Oder halten Sie die hiesigen Spieler noch nicht reif dafür?

Rudolph: Verschiedene Altersgruppen bevorzugen verschiedene Genres. Nintendo tut sein bestes, sie mit dem richtigen Spielestoff zu versorgen. Bei den jüngeren Fans liegen Jump'n'Runs eindeutig vorne. Ältere legen mehr Wert auf Strategie. Und seit einiger Zeit zeichnet sich in Deutschland - wie schon in Japan und den USA - ein Trend zum Rollenspiel ab. Nintendo hat das erkannt und hält in diesem Bereich eine führende Stellung. Mit "Secret of Evermore" stellen wir unter Beweis, daß wir auch auf diesem Gebiet Neues zu bieten haben.

Hat die Einführung von Saturn und Playstation dem Markt Auftrieb gegeben?

Rudolph: Daß ein Elektronikriese wie Sony in den Spielemarkt einsteigt, beweist, daß es sich dabei um einen zukunftsträchtigen Markt handelt. Spürbare Folgen hatte die Einführung von Playstation und Saturn bisher aber nicht. Gegenüber den 16-Bit-Konsolen kommen die neuen Geräte auf einen Marktanteil von bestenfalls 10 Prozent. Hier schlagen sich die wahren Freaks nieder. Erst danach wird's interessant.

Die Anzahl und die Qualität der Software spielen eine Rolle, die Zukunftsperspektiven der Hardware und natürlich der Preis. Nicht zu vergessen das Ultra 64, das 1996 auf den Markt kommt und bei



den man davon ausgehen kann, daß alle Faktoren stimmen. Verbraucher kennt sich aus und wird sorofältig abwägen ehe er sein

Aus dem Mario Tring ("Donkey Kong wurde ein Ninte mit eigener Geld investiert. Bis Weihnachten sind rund zwei

Millionen Super Nintendos, für die ein Spielebedarf besteht, verkauft - Sie können sich aus ichnen, woher der "Auftrieb" auch in dieser Se son kommt.

Wie kann man angesichts des Next-Generation-freundlichen Marketings der Softwareanbieter die Spieler bis 1996 bei der Stange

Rudolph: Ich bin ich mir absolut sicher, daß die Spieler sich am Ende von dem überzeugen lassen, der ihnen den meisten Spaß zum günstigsten Preis anbietet. Das Super Nintendo kostet nur ein Drittel dessen, was man für ein 32-Bit-Gerät ninlegen muß. Aber laut Hitlisten unabhängiger Tester bietet das Super Nintendo ein Niveau an Spielspaß, das noch kein 32-Bit-Spiel erreicht hat

Spitzen-Software für das Super Nintendo wird es auch nach Erscheinen des Ultra 64 geben. Wer sich jetzt ein Videospielsystem zulegen will, ist mit dem Super Nintendo bestens bedient: wer auf die Next Generation umsteigen will, tut gut daran.

abzuwarten, was das Ultra 64 zu bieten hat. Ist der deutsche Termin für das Ultra 64 auf Herbst 96 festgelegt oder kommt es früher?

Rudolph: Mit dem Herbst-Termin wissen sie mehr als ich. In Japan wird das Ultra 64 im November vorgestellt, in den USA im April, bei uns danach. Ein genauer Termin steht noch nicht fest, Ich kann den wartenden Fans versichern, daß wir von Nintendo of Europe alles tun, um das neue System in Deutschland so früh wie möglich zu bringen.

Killer Instinct verkauft sich in den USA besser als bisherige Nintendo-Spiele. Fällt es Ihnen schwer, auf diesen Titel in Deutschland zu verzichten?

Rudolph: Wir leben in Deutschland und nicht in den USA. Ich freue mich für meine Kollegen, zeigt dieser Erfolg doch, zu was das 16-Bit-Super-Nintendo und unsere Spieleentwickler fähig sind.

Hier haben wir allerdings eine spezielle Situation: Unser Erfolg beruht auf Spielen, die auf die ganze Familie und nicht nur auf Kampfsportfans ausgerichtet sind. Außerdem ist man hier in bezug auf Gewalt sensibler als in anderen Ländern. Als Marktführer können wir die Problematik nicht ignorieren. Damit würden wir auf lange Sicht keinem einen Gefallen tun. (...) Einerseits braucht man keine überzogene Gewaltdarstellung für ein gutes Spiel - andererseits stellt eine Indizierung aber eine Einschränkung der Meinungsfreiheit dar.



Frantic Flea

Coole Insekten sind in: Käfer Bug turnt durch dreidimensionale Saturn-Welten, auf dem uper Nintendo hüpfen Flöhe urch schrille Cartoon-Level.



apa Floh juckt ein Problem: Fiese Insektoiden-Aliens haben seine prößlinge entführt. Euer Schmarotzer startet eine Rettungsaktion in horizontaler Jump'n'Run-Tradition und stöbert winzige Floh-Sprites auf. Werdet Ihr fündig, dreht Papa-Floh durch: Ihr rast wirbelnd über verzerrte Plattformen, sammelt die verlorene Sippschaft auf nd wetzt schmierige Monster über den Haufen. Wer ohne Drehmanöver mit Gegnern kollidiert, wird plattgewalzt. Habt Ihr eine vorbestimmte Floh-Zahl aufgelesen, öffnet sich ein Kanalrohr: Ihr schleust Euren Nachwuchs in den Ausgang und watschelt mit skeptischem Blick in den nächsten Level: Überzählige Flöhe werden aussortiert und auf Euer Bonus-Konto addiert.





Frantic Flea, Gametek, Super Nintendo, zu Weihnachten in Deutschland

Final Fight 3

Der Urvater aller Seitwärts-Prügler kehrt zurück. Ihr wählt den berüchtigten Latzhosen-Bürgermeister, schlagt Euch als muskelstrotzender Dean durch oder entscheidet Euch für Busenwunder Lucia. Fans schlüpfen natürlich in die Rolle von Hauptcharakter Guy. Optisch und spielerisch blieb Capcom dem traditionellen "Final Fight"-Stil treu: Ihr vertrimmt massig böse Buben, mischt fette Obermotze auf und zerdeppert öffentliches Eigentum. In Mülltonnen oder Kisten findet Ihr frische Lebensener-



Dick und fett: Ihr nehmt's mit einem Monster-Trucker auf.

gie, Bonus-Punkte oder famose Totschläger: Ihr schmeißt Euren Kontrahenten einen Hammer an die Birne oder fuchtelt mit einem Nunchaku um Euch. Wer es besonders rauh liebt, knüppelt mit einem abgebrochenen Rohr auf unterbelichtete Prügel-Birnen.





Final Fight 3, Capcom, Super Nintendo, ab Januar in Deutschland

Captain Quazar

Die 3DO-Studios nutzen die Ballerspiel-Flaute für ihre Multimedia-Konsole und werkeln am



ersten konventionellen Action-Hammer fürs 3DO. Der schräge Superheld "Captain Quazar" verzichtet auf moralischen Schnickschnack und greift radikal durch: Ihr rüstet Euch mit moderner Waffentechnologie und mäht in isometrischen Weltraum-Leveln gerenderte Monster-Sprites um. Quazar packt das Maschinengewehr aus, setzt eine dreiste Grinse-Grimasse auf und ballert die Kreaturen gleich dutzendweise um. Umzingelte Science-fiction-Idole werfen eine Handgranate ins Feind-Getümmel: Die Druckwelle zerbläst die Gegner in schmierige Einzelteile und demoliert die postapokalyptische Kulisse. Für gesellige Mordbuben hat Quazar einen Zwei-Spieler-Modus parat. rb





Captain Quazar, 3DO-Studio, 3DO, ab 4. Quartal in Deutschland

Super Mario RPG

Zwei der weltbesten Software-Entwickler machen gemeinsame Sache: Nintendo und Square bereiten die Japan-Veröffentlichung eines "Super Mario"-Rollenspiels vor. Für Hintergrundoptik und Sprites wählte man die bewährte "Donkey Kong Country"-Technik: Sämtliche Grafiken werden auf SGI-Workstations gerendert, an die Super-NES-Farbpalette angepaßt und auf Modul abgelegt. Euer Render-Klempner stellt seinen Heimatort vor und kämpft in düsteren Wäldern gegen klassische "Mario"-Monster: Statt sich auf Hüpf-Akrobatik zu verlassen, paßt sich Euer Hosenmatz an die rollenspiel-übliche Menü-Kloppe an. Bruder Luigi, die Prinzessin und Fiesling Bowser sind auch mit von der Partie.



Modisch: Der Palast der Prinzessin ist in rosa gehalten.





Super Mario RPG, Nintendo/Square, Super Nintendo, zu Weihnachten in Japan



In Los Angeles war die Polizei auf den MANIAC-Besuch bereits vorbereitet. Reifen quietschen, Querschläger knallen, ein dunkle Limousine brettert über den Asphalt. Heraus springt Robert de Niro (0ben) – Teut Weidemann hielt die Szene aus dem Hollywood-Alltag fest. in weiteres Jahr der digitalen Freuden und virtuellen Streß-Situationen liegt hinter uns. Die MAN!AC-Crew (mittlerweile

um den neuen In-House-Redakteur Tobias angewachsen) blickt auf die letzten zwölf (äh, durch eine organisatorische Fehlkalkulation diesmal sogar 13) Monate zurück. Dazu haben wir unser Fotorarchiv nach vergessenen Schnappschüssen durchforstet und hartnäckigen Cybermedia-Gerüchten nachgespürt. Lest, wonach höfliche Leser niemals fragen würden...

EZEMBER 194

Um Nintendos Super-Affen kam Ende 1994 kein Spieler herum. MAN!AC wählte einen schwungvollen Ausschnitt aus Donkey Kongs Dschungelalltag zum Cover-Motiv der Vor-Weihnachtsausgabe. Es war

das letzte Heft des Cybermedia-Gründerteams: Mit den Tests zu "Animaniacs" und "Sonic & Knuckles" schrieb Ingo seine finalen Jump'n'Run-Kritiken, bevor er mit Mega-CD und "John Madden"-Sammlung nach Frankfurt zurückkehrte. Neben dem zweiseitigen Test zu "Final Fantasy 3" findet Ihr in der 12/94 auch die erste Reportage zu Nintendos "Cruis'n USA" – inklusive "Cruisalities",

versteckten Mini-Cheats für Extraautos und -kurse. Mit unserem "Interactive Movie"-Report wagten wir die vorgezogene Kritik einee Spielegattung, die durch Würdet Ihr diesen Gesellen zum Prügeln fordern? Für seinen "Killer 3DO, Playstation Instinct"-Bericht begab sich Olli in und Saturn jetzt ebensbedrohliche Umgebung. "No groß im Kommen Mercy!" waren seine letzten Worte.. ist. Wer sich für die

Geschichte der Film/Spielmixtur interessiert, sollte mal wieder reinlesen.

Beinahe hätten wir's vergessen: Auch der umstrittene "Alien vs Predator"-Test befindet sich in der MAN!AC 12/94.



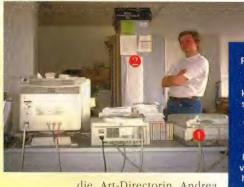


Auf ein prall gefülltes
Nintendo-Heft folgt die
Ausgabe für den SegaFan: Sowohl Deutschlands
erster Saturn-Bericht als
auch Reportagen zu "Story of
Thor" und 32X-Adapter,
sowie ein Dutzend Mega-CDund 32X-Tests findet Ihr im Januar-Heft.
Die Kür zum "Spiel des Jahres" wurde
ein Triumphzug für zwei Klassiker:

"DKC" gewann in den Kategorien "Bestes Jump'n'Run" (vor "EWJ" und dem Import-"Dracula X") und



MANIAC-HQ (Frühjahr 95)



Mitarbeiter des Monats:
Robert, kurz bevor er seiner
Hose entschlüpft und sie
unter den Scanner 1
klemmt. Das digitale Abbild
seiner Beinkleider schmuggelte er als Textur für den
"Arc the Lad"-Artikel in die
September-MANIAC. Der
Zettel 2 ist übrigens eine
kleine Notiz von Martin, die
verrät, welche Artikel Robert
heute noch abzugeben hat.

die Art-Directorin Andrea
Danzer beinahe entlassen. Erst acht Monate später räumte sie im vertrauten Kreis ein: "Sieht wirklich nicht gut aus". Die Playstation stand im Zentrum der 2/95. Durch das MAN!AC-Debüt von Cyber-Theoretiker Michael Kim wurde sie bis zum letzten Pin durchleuchtet. Unsere Test-Einschätzung – knapp ein Jahr vor dem Deutschland-Launch gefällt – steht bis heute. Und noch ein Debüt findet Ihr in MAN!AC 2/95. Auf einer erstmals geschalteten Virgin-Anzeige bezeichnet ein gewisser RoBert

ZEngerele "Earthworm Jim" als "das

16,4 Gigabyte geballte Videospielinfo, ungefiltert und unzensiert, haben die MAN!ACs in den letzten zwölf Monaten für Euch aufbereiet.

Die Fachzeitschrift für kompromißlose Videospieler feiert Ihr zweijähriges Jubiläum.

"Beste Grafik", "Super Metroid" überrannte die Konkurrenz als "Bestes Action-Adventure" (vor Segas "Soleil") und als Spiel mit dem besten Soundtrack. Die News-Seite dieses Monats bleibt hoffentlich ein Unikum in unserer Geschichte: Das CDi-Rennspiel "Dead End" sowie "Cadillacs & Dinosaurs" (Rocket Science) und "Novastorm" (Psygnosis) für Mega CD wurden angekündigt – aber niemals ausgeliefert. Die Seite der gebrochenen Versprechen...

Die Februar-Ausgabe beginnt mit einem beherzten Schritt ins Jahr 2017 und endet mit einem Blick in die Vergangenheit, auf "Karate Champ", das erste Prügelspiel der Welt. Der Titeltext "Kaum zu glauben!" war zuge-

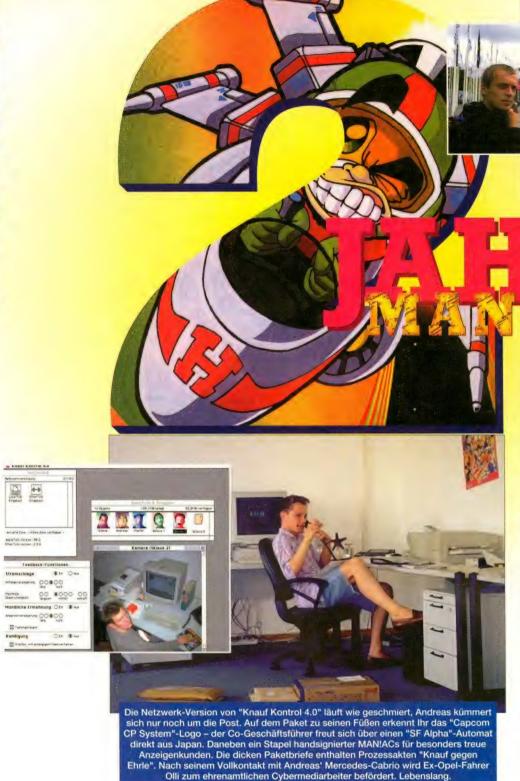
geben selten dämlich (Martin & Winnie ist bei winterlicher Kälte nix besseres eingefallen), für die grafische Gestaltung der Seite 12 hätten wir wiederum beste Videospiel aller Zeiten". Über die visionäre Einschätzung amüsieren wir uns heute noch (siehe Seite 2). Aber auch unser "Need for Speed"-Test ist umstritten. Die Chefredaktion erfur erst nach Heftauslie-

ferung, daß Tester Robert keinen Führerschein besitzt.

Verschärft hatte sich der Disput um "Alien vs Predator", mehrere Leser forderten Winnies Entlassung ("Sozial-



Fast fertig, aber noch immer ohne Name: Über Neons pfeilschnelles 3D-Action-Spiel berichteten wir in MAN!AC 5/95.



plan, freisetzen"). Die Redaktion wurde zur Festung umgebaut, Andreas Mercedes gepanzert und Robert umgehend in einen Erste-Hilfe-Kurs geschickt. Um seinen Verteidigungswillen zu demonstrieren zeigte sich Olli auf Seite 94 als Langhaariger mit Bürgerschreck-Knarre – drei Techno-Feten später besaß Olli

MARZ'95

Tia Carrere zückte als erster weiblicher Coverstar auf MAN!AC 3/95 die Laserwaffe. Noch

dann überhaupt keine Haare mehr.

mehr Kino & Film im Inneren des Heftes: Neben Ollis allmonatlichen Ausflug ins Anime-Universum und Martins Laserdisc- und Video-CD-Rundblick besuchten wir die "MK"-Helden im Kino. Im Gegensatz zu den beschlagnahmten Spielen sind die Leinwandkämpfe von Rayden, Liu Kang & Co garantiert jugendfrei. Auch die "Double Dragon"-Brüder beobachteten wir bei ihrem Leinwand-Debüt und widmeten ihnen unsere Hero-Seite. Ist Euch aufgefallen, daß es zwei MAN!ACs sind, die von Jimmy & Billy ordentlich Prügel kassieren? Die letzten Seiten des Heftes erhielten durch zwei neue Rubriken eine Aufwertung: Im "8-Bit Replay" stellen Martin und Winnie regelmäßig einen Konsolen-Klassiker der 70er und 80er-Jahre vor, als "Reisende im Datenstrom"-Premiere berichtet Michael Kim seit diesem Heft live aus dem World Wide Web. Der erste Teil ist der ideale Einstieg in die Welt der Bauds und Hyperlinks.

APRII.'95

"Jetzt mit neuer Optik" warnt ein irr grinsender Martin auf dem verhangenem April-Cover. Drinnen sollte es noch

schlimmer kommen: Mutanten mit Dolby-Radar-Ohren, Augen mit integriertem Framerate-Zählwerk, Münder zur schamlosen Spiele-Schmähung weit geöffnet. Der Titelgestalter einer anderen Fachpublikation hatte die Fotos der MAN!ACs in seine Finger bekommen und (in nächtelanger Bildbearbeitung) die schreckliche Wahrheit ans Licht gebracht. Bis heute bleiben die Porträts umstritten - wir MAN!ACs sind in den letzten Monaten gar noch weiter mutiert. Nur unter der Bedingung, kein Paßbild von ihm zu zeigen, war Ex-MAN!AC Ingo zu einem Kurz-Comeback bereit: Er berichtete von der Internationalen Automatenaustellung in Frankfurt. Daß die 4/95 zu einer der erfolgreichsten MAN!ACs wurde, lag aber weder an dem Porträt-Schock, noch an Ingos Comeback, sondern am Ultra-64-Artikel. Winnie hatte SGI-Missionar Greg Zachary in Monte Carlo getroffen und die

Firmengeschichten aller Dream-Team-

Mitglieder studiert, während Olli sich

zum "Killer Instinct"-Test in Münchens

verrufenste Spielhalle wagte. Dort war

der brandneue Beat'em-Up-Automat

von der Bahnhofs-Halbwelt umstellt.

Erst nach geduldigem Warten und

MAN!AC dezember

Die Sonnenseite des Redakteurslebens: Zwischen Messen, Konferenzen und Spieletests bleiben pro Jahr rund 4 1/2 Stunden Zeit für Entspannung und ein kritisches In-sich-Gehen. Nach einem Strandspaziergang nahe der mexikanischen Grenze kreuzte Winnie mit Sand in den Socken und durchnäßten Hosen beim Ultra-64-Lizenznehmer Angel auf

schüchternen Fragen ("darf ich dann auch mal - 'is nur beruflich"), ließ ihn ein mehrfach vorbe-

strafter Prügel-König an den zweiten Jovstick und Olli kassierte die erste 64-Hit-Combo seines Lebens.

Bereits unser zweites MK-Cover: Diesmal umstellte Andrea das berüchtigte Logo mit einer 3, gut ein Jahr davor hatte der Beat'em-Up-Drache in eine II gebissen.

MAN!AC besuchte Neon, ein Darmstädter Team, das im Auftrag von Ocean an Playstation-Spielen bastelt. Mittlerweile haben die Jungs zu Ende gerendert und den angekündigten Action-Titel ("Game B") in zwei eigenständige Spiele gespalten. Daß sich der SGIgepowerte Aufwand lohnt, davon konnte sich Winnie kürzlich überzeugen. In der nächsten MAN!AC erwartet Euch ein reich bebildeter Preview zum Hover-Rennen durch eine gespentisch ausgeleuchtete Unterwelt.

Für Oldie-Fans & Sammler interessant

war der Auftakt zur "Atari VCS"-Würdi-

gung. In dieser MAN!AC erzählten wir

Euch, was Computererfinder, VR-Wis-

senschaftler und Star-Designer dem VCS

an Software schenkten, indessen...

Die harte Urver-

sion der "Wipe Out"-Werbung rowski für Deutschland nicht geeignet - rechts seht Ihr das unzensierte englische Motiv. In tung "CTW", in der diese Anzeige und der Bett-Schnappschuß mit Sales Curve PR James Beaven mußte Virgin mit zwei weißen Seiten werben: Ihre

Anzeige war den Herausgebern zu brisant. Im Jahr davor hatte Virgin u.a. mit fußballspielenden Lilliputanem ("Wir machen die Konkurrenz zu Zwergen") für Aufsehen gesorgt

kramte Martin in seiner Zuberhör-Kiste und brachte vom BASIC-Betriebssystem bis zum "Supercharger" allerhand Kurioses und Innovatives ans Tageslicht. Eine Seite davor das Zeldahärteste Gemälde der Welt:

MAN!AC-Künstler Roger Horvath zeichnet den Nintendo-Helden als ausgebrannten Videospiel-Rebell mit Drei-Tage-Bart und blutüberströhmter Geliebten. Schweizer Splatter-Wahn? Oder durchlebte Roger damals

eine schwierige Phase auf seinem Weg zum mündigen Eidgenossen?

Die Aufmacherdoppelseite zum E3-Messebericht war optisch auch für MAN!ACs ein

Schock - mittlerweile halten wir die "Play it Loud"-Gestaltung für das beste Layout der letzten zwölf Monate. Um sich auf die 19seitige (!) Reporta-

Easy Living an der Isar: Christina Gómez Barrio, unbescholtene Touristin aus Madrid, lief während ihres München-Urlaubs der Außendienst-Nachtschicht von Philips in die Arme. Noch bevor Michelle (mitte) alle CDi-Vorzüge auf spanisch ausbreiten konnte, war die Westeuropäerin wieder verschwunden. Drei Monate später erreichte

uns ihr Ento.

Rechts grinst Kollege

Andreas von G. - noch glaubt er, daß MAN!AC die Zeche bezahlt.



an. Ob's wohl jemals auf den Markt kommt?

ge aus L.A. seelisch vorzubereiten, hatte sich Martin vor dem Messebeginn zu einem Country-Kongress in Nash-ville eingebucht. Winnie verlängerte seinen Aufenthalt für beruhigende Strandspaziergänge im sommerlichen Süd-Kalifor-

Doch trotz der kurzen Ausflüge in die Ferien-Idylle blieb auch diese MAN!AC nicht ohne Hardcore-Reportage: Um "DKC 2" und "SMW 2" noch ins Heft zu bekommen, wurden die Maschinen des Augsburger Druck- und Verlagshau-

ses von Andreas eingehändig gestoppt. Geschäftsführer Martin saß selbst hinterm Steuer, als eine dunkle Limousine zwei Tage nach Redaktionschluß von Augsburg nach Frankfurt donnerte. Unser Testcomputer, generalüberholt, getestet

und dann versiegelt lag mit 28 Metern Kabel im Kofferraum, ein schweißgebadeter Co-Chefredakteur kauerte während der Todesfahrt auf der A8 auf dem Beifahrersitz.

Zehn Stunden später, das helle Sonnenlicht des Tages war einem

nächtlichen tiefblau gewichen, konnten aufmerksame Verkehrspolizisten den Wagen in der entgegengesetzten Richtung orten. Andreas empfing die Heimkehrer im Schlafrock, aber mit warmge-

laufenen Power-Macs. Drei Stunden texten, bildbearbeiten und lavouten – ein neues Stück MAN!AC-Geschichte war reif für den Druck.

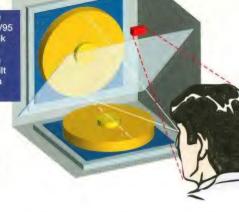


Der zornige Cover-EWJ wurde von Doug Tennaple für die MAN!AC 7/95 gezeichnet. Winnie erinnert sich noch gut an nächtliche Telefonate mit dem kalifornischen Sprite-Designer: Unseren Wunsch, ein für die Fortsetzung typisches Element auf das Artwork zu bannen (und



Niemals ohne Handy: Christian Gloe und Frankreichs Nathalie in der grauen Uniform der "Virgin Federation" - Frühjahrs-ECTS 1995 in London.

Nur fragmentarisch wurde Sharps 3D-TV in MAN!AC 11/95 gedruckt. Die korrekte Optik zeigt die Methode wie ein beliebiges Objekt (gelb) in Echtzeit räumlich dargestellt wird. Die Tracking Kamera ist rot eingezeichnet.







auch alle Cafeterias und Toiletten in der Hand der

Jump'n'Run-Maskottchen und Comicstars

MANIAC dankt nicht nur einen Wurm, der genauso für Autoren den ersten Teil stehen könnte) redaktionellem Außendienst und veranlaßte Doug zur Überar-Spezial-Einsatz kommandos 1994/95: beitung des Bildes. Im Kontrast zum gefletschten Gebiß Julian Eggebrecht, Patrick Heerer von Jim, grinste danach Side-(Fotos). Heinz Harcuba kick Snott dem Leser entgegen. (Fotos), Roger Horvath (Hardguy & Wir waren zufrieden, hoffentlich hat's Euch auch gefallen.

Artworks). Gunter Hansen

(Cartoons)

ael Paul, Joe

Schloz (Fotos), Namihiro

Steinwachs, Teut Weldemann, Ingo Zaborowski, Karl

Weidenbacher (Grafik)

Heinrich Lenhardt.

Armin Medic. Michael Kim, MichIm Aktuell-Teil der MAN!AC 8/95 dann ein Marathon der Sequels, Comebacka und Remakes mit "EWJ 2", "DKC 2" und "SMW 2", "Breath of Fire 2", "Secret of Mana 2" und "Lufia 2", dem neuen Batman, einem "Street Fighter"-Update aus Hollywood und Jeff Minters "Defender 2000".

Für den dritten Teil des Next Generation-Reports wurde maximale Recherche betrieben: Es, ging um die technischen Geheimnisse der 32-Bit-Konsolen, um RISC-Prozessoren, Grafikchips und spezielle Speicherbausteine. Chip-Hersteller wurden angefaxt, Top-Secret-Unterlagen ausspioniert und so gut wie jeder deutsche Videospiel-Programmierer zu Rate gezogen. Unser Dank an

zu Rate gezogen. Unser Dank an die Experten hinter den Entwicklungssystemen.

EPTEMBER'95

Die "Wer will Mario?"-Umfrage war ein publizistisches Novum: Mit dem Ultra 64 verlosten wir einen Gegenstand, der damals noch gar nicht existierte. Die Auflösung zum "Yoshi's Island"-Poll findet Ihr in diesem Heft auf Seite 94. Auf zwei weltexklusive Playstation-Previews sind wir stolz: Olli reiste zu Kaiko/Software 2000 nach Langen, um die "Records of Elfsaga" probezuspielen, Winnie telefonierte mit Entwick-

Filmstudios in England und den USA, um einen ersten Blick auf "Warhammer 40K: Dark Crusade" zu erhaschen.

lerfirmen, Produktions- und

Davon abgesehen war die 9/95 das Heft der Listen: Knapp 700 Videospiele finden sich in MAN!AC 9/95 getestet, besprochen oder kurz angerissen. Wer diese Ausgabe kennt, kann bei "Wetten, daß...!?" als wandelnde Spiele-Datenbank antreten.

KTOBER '95

Eine Brieflawine zur ketzerischen "Mario"-Befragung.
Die meisten Spieler sagten "Ja" zu Mario, derweilen ein anderes Nintendo-Spielzeug bei uns

Staub ansetzte: Das geringe Interessan am Virtual Boy lag nicht nur an der mäßigen Qualität der Spiele, sondern auch daran. daß uns schnell die Batterien ausgingen. Im Dauereinsatz war dagegen die Playstation, die durch eine neunseitige Reportage zur Markteinführung und 14 Spieletests gefeiert wurde. Nach tagelangem Kampf mit

einem vierseitigen Mario-Playersguide war zumindest für Olli die Frage geklärt: "Mario? Ich werd's garantiert nicht mehr spielen!

NOVEMBER

Ie näher wir der Gegenwart kommen, desto heftiger schmerzen MAN!AC-Fehler in Layout und Druck: Im letzten Heft schlugen Cyber-Saboteure zu und erwischten dabei den Next-Generation-Abschluß. Die vertauschten technischen Daten bei Saturn und Playstation, wurden von Torsten (Sega) und Ingo (Sony) knapp zwei Minuten nach Heftauslieferung bemäkelt. Dann die IFA-Reportage: Neben verpatzten Bildausschnitten sorgte eine MAN!AC-Grafik für Verwirrung. Andrea, Andreas & Co. rätseln noch heute, warum von Sharps 3D-TV nur noch Fragmente zu sehen waren - oben seht Ihr die korrekte Darstellung.

Zum Glück ließen uns redaktionelle Highlights über die Patzer hinwegsehen. Auf der ECTS in London regnete es 32-Bit-Spiele, Robert lotste "Thunderhawk" auf den Redaktions-Landeplatz und schloß Freundschaft mit Ataris "Space Penguins". Andreas schlug "Tekken 2"-Recken und Olli mit "Destruction Derby" sämtliche Crash-Rekorde. Der Abschluß des "Next Generation"-Reports

bildete den Kern der November-MAN!AC. Wer sich noch immer mit der Kaufentscheidung quält, sollte sich vom 32-Bit-Finale beraten lassen. wi

DIE UMSTR!TTENSTEN TESTS

AvP (MAN!AC 12/94): MAN!AC gegen Jaguar-Fans. Erst nach der Umsetzung eines indizierten PC-Spiels sahen die Atari-Fans, daß es auch besser geht und akzeptierten unsere Kritik an "Alien vs. Predator". NEED FOR SPEED (MAN!AC 9/95): Wütende Proteste der 3DO-Fans, doch mehr als eine leicht überdurchschnittliche Wertung konnten wir dem trägen Straßenrennen nicht abgewinnen. Tos-HINDEN, TEKKEN & VF: Innovationen, Spielbarkeit oder Grafik? Die Prügelexperten streiten bis heute, welches Beat'em-Up das beste ist. THEME PARK (MAN!AC 5/95): Laut Bullfrog vergaben wir die härteste Wertung Europas - wir glauben, daß der Vergnügspark Spaß macht, aber nicht das Zeug zum Mega-Drive-Klassiker hat. MICRO MACHINES 2 (MAN!AC 3/95): Auch hier unterboten wir alle europäischen Wertungen - abgesehen vom grandiosen Multi-Player-Modus hat das Westentaschenrennen nur wenig Reiz. NOVASTORM (MAN!AC 10/95): Große Ausnahme: Ein Spiel, das die MAN!AC-Nörgler eher zu gut als zu kritisch beurteilten.



RENSION





Prime Goal EX

Sieht man Frühwerk "Cybersled"

ab, überzeugt Namcos Playstation-Palette auf den ersten Knopfdruck: Allen voran "Ridge Racer" und "Tekken" läuteten eine Generation von 32-Bit-Software ein, die technisch, aber auch spielerisch den 16-Bit-Spielen enteilte. Mit "Prime Goal EX" wird diese Tugend abgelegt: Euch erwartet ein stinknormales Mainstream-Fußball mit einem rotierenden Fußballstadion und ziemlich klobigen Kicker-Sprites zumindest, wenn man sie aus der Nähe zu Gesicht bekommt.

Das Geschehen betrachtet Ihr aus drei festen Kameraperspektiven, zuvor entscheidet Ihr Euch für eine Partie zur Mittagszeit oder aktiviert das schummrige Flutlicht. Maximal zwei Spieler picken sich eine originale J-League-Mannschaft, konkurrieren im Pokal-Wettbewerb, tragen eine Meisterschaft aus, messen sich im Elfmeterschießen oder lassen es bei einem Freundschaftsmatch bewenden. Dabei sind die üblichen Parameter einzustellen, jedoch behindert der durchweg japanische Text ein flottes Menü-Durchklicken. Im

Gegensatz zum geschriebenen Wort unterhält der Online-Kommentator in lupenreinem Englisch – auf dem Platz habt Ihr jedoch mit dem Buchstabensalat sowieso keine Probleme.

Spielerisch erfahren wir im Vergleich zu Konamis 16-Bit-Referenz-Fußball "International Super Soccer Deluxe" einen Klassenunterschied: Abgesehen vom Fehlen jeglicher innovativer Features läßt auch die dezent träge Steuerung zu wünschen übrig. Die Spieler können zwar theoretisch eine ganze Menge, doch ausgefeilte Kombinationen und technische Finessen kommen selten zum Zug. Dabei macht schon die lieblose Grafik vieles zunichte: Selbst in diesem Punkt sind die besten 16-Bit-Titel Namcos "Prime Goal EX" weit überlegen. Außerdem kann ich nicht nachvollziehen, warum kein Mehr-Spieler-Modus unterstützt wird und nicht einmal zwei Personen in einem Team kicken dürfen. Wenn schon Fußball auf der Playstation, dann lieber Konamis "Goalstorm" (ehemals "Winning Eleven"), das in einer überarbeiteten Fassung in Kürze bei uns auf den Markt kommt. mg

Muster von Metropolis, Osnabrück. Tel: 0541/66016



Menüs in Japanisch gehalten.

PLAYSTATION SYSTEM HERSTELLER BRD-RELEASE APRIL 96 SPIELSPASS Belangloses Mainstream-Fußball mit schlapper 3D-Grafik, japanischen Texter und Standard-Features.

Toukon Retsuden

Wer jede Woche in

Eurosport die spektakulären Kamikaze-Duelle der "New Japanese Pro Wrestling"-Liga verfolgt, kann nun selbst in den Ring steigen: Mit einem von zwölf Muskelbergen nehmt Ihr es mit dem Computer oder einem Freund auf. Jeder Wrestler verfügt über persönliche Standard-Schläge und hält ein paar Special-Moves für Euch bereit. Dank der dritten Dimension des Polygon-Prüglers habt Ihr trotz einfacher Steuerung ein umfangreiches Move-Repertoire: Greift Ihr von vorne an, landet Ihr mit "X" einen krachenden "Bodyslam", überrascht Ihr den Gegner von hinten, setzt Euer Wrestler mit der gleichen Taste einen "German Suplex" an. Das Publikum wirkt im Gegensatz zur Ring-Action zwar etwas pixelig, grölt aber fleißig mit: Feuert Ihr die Zuschauer an oder landet ein paar harte Treffer, bebt der Ring vor Applaus. Wrestling-Fans sollten unbedingt ein Match wagen. oe

Muster von Flying Arts, Dortmund. Tel: 0231/802084





M entale Stärke ist zwar auch wichtig, doch obne Zweitverwertung der Kopfdynamik gebt nichts: Kopfbälle können spielentscheidend sein!







HAVE MORE FUN





Exector

3D-Schlachten reißt nicht ab: Arc Productions drückt Euch einen Mech-Steuerknüppel in die Griffel und schickt Koloß "Exector" in einer ausrangierten Raumbasis auf Vernichtungsmission. Ihr glotzt auf die Rückfront Eures Polygon-Mechs oder wechselt stufenweise in die "Vonoben"-Ansicht. In der Ego-Perspektive blockieren Wände und flackernde Polygone die Sicht, die Vogelperspektive

Die Serie hirnloser

knopf, verballert Eure Raketen und hofft auf Zufallstreffer. Fadenkreuz oder automatische Zielvorrichtung sind den futuristischen Waffenherstellern unbekannt, stattdessen trudeln Raketen und Granaten ziellos zwischen gegnerischen Mechs und Roboter-Drohnen umher. Wer nicht panisch nach links oder rechts schwenkt, sinkt nach wenigen Treffern als rauchendes Wrack auf verzerrte Boden-Texturen. Eine Orientierung ist trotz eingeblendetem Level-Blueprint kaum möglich: Die Gegner kommen von allen Seiten, selbst Geschützstellungen werden willkürlich plaziert. Kaum wendet Ihr den Mech, starrt Ihr auf einen Raketenwerfer: Ihr flüchtet Euch in den nächsten Seiten-Korridor oder erliegt unfairem Dauerbeschuß. Ungezählte Wracks und Nervenzusammenbrüche später finden glückli-



che Piloten einen Aufzug, mit dem sie das Stockwerk wechseln und sich der nächsten Blech-Horde stellen. Unterwegs sammelt Ihr neuen Waffensysteme wie Splitter-Granaten auf und genießt unbegrenzten Munitionsvorrat.

Technisch erreicht das schludrige Polygon-Geruckle bestenfalls frühes Experimental-Stadium, der langweilige Level-Aufbau lockt nicht mal hartgesottene Roboter-Piloten vors Pad. Der einzige Lichtblick sind fetzige Anime-Hymnen und ein schickes Render-Intro. rb

Muster von ARJAY, Köln, Tel.: 0221/121067





wird von Rauchfahnen und Explosionen

verdeckt: Ihr hämmert auf den Feuer-



Ihr seht den Wald vor lauter Grafikfehlern nicht. Doch auch die Infrarot-Ansicht von "Metal Jacket" (kleines Bild rechts) wirkt auf das 32-Bit-geschulte Auge beleidigend. entweder als Mission mit definiertem Spielziel oder als Robo-Randale "Jeder-gegen-jeden"

heimsuchen. Da sich die Entwickler nicht entscheiden konnten, in welcher Konfiguration "Metal Jacket" am wenigsten Spaß macht, ist die Gestaltung der Szenarios Euch überlassen: Ihr entscheidet, wieviele Feinde und Verbündete sich in Stadt oder Natur tummeln, ob das Level-individuelle Feature (Nebel, Minen...) aktiviert oder ausgeschaltet ist, Ihr wählt Tageszeit und Waffen. Habt Ihr die japanisch-englischen Menüs weitergeklickt, beginnt das Desaster: Auf den 3D-Schlachtfeldern lassen sich Grafikfehler und angebliche SFX kaum unterscheiden, die Gebäude sind grobe



Klötze, die Explosionen abstrakte Flammenkuppeln. Die Mechs humpeln und schweben planlos durch die Gegend, irgendwann geben Eure Schutzschilde den Geist auf. "Metal Jacket" ist zwar schnell, aber nicht schnell genug als daß Ihr es nicht als dilettantischen Schrott entlarven würdet. wi

Muster von Metropolis, Osnabrück. Tel: 0541/66016

Metal Jacket



Seit einem Jahr angekündigt ist "Metal Jacket" nun fertiggestellt und in Japan ausgelie-

fert. Wobei "fertig" die V Roboterschlacht nur vage umschreibt - der Spieletester, der dieses Machwerk für marktreif befand, gehört unverzüglich auf die Straße gesetzt.

Sechs Schlachtfelder hat Pony Canyon aus kruden Polygonen und Texturen zusammengebastelt. Ihr dürft jeden Ort

Playcom Emil Gybersoft

SUPER NINTENDO.

	_	
Addams Family Values	dt	99.0
Adventure Island 2	dt	117.0
Air Cavatry	dt	99.0
Ardy Lightfoot	dt	79.0
Asteria & Obelia	dt	129.0
Batman Forever	dt	119.0
Big Sky Trooper	dt	114.0
Bombermon 3	dt	119.0
Boogerman	dı	99.0
Bubsy 2	dt	139.0
Cosper	idt	119.0
Castlevania Vampire	dt	129.0
Chrono Trigger	US	149.0
Congo	dt	79.0
Cut Throat Island	dt	114.0
Demolition Man	di	109.0
Dirt Racer FX	di	119.0
Dirt Trax FX	dt	114.0
Deneils in Mauri Maile	dt	129.0
Donkey Kong Count. 2	di	129.0
Donkey Kong Country	dt	139.0
Oracula X (16 MB)	di	129.0
Dragon - Bruce Lee	dt	79.0
Earth Worm Jim 2	dı	119.0
Earthbound + Spieleb.	125	129.0
Filo Soccer 96	alt	99.0
Frenk T. Big Hort B.	di	114.00
Green Laters	di	119.00
Hebereke 2	dt	89.0
Hungry Dinosaurs	dt	84.0
At the form the body of the body		

Hongs y Districted		21.00
Husion of Time	dt	109.00
Int.Superstor Soccer	dt	109.00
Int.S.Socrer Deluxe	dt	129.00
hzzy's Quest	dt	109.00
Joe & Mor 3	dt	99.00
J.Madden Football 96	di	99.00
Judge Dredd	di	99.00
Jungle Strike	dt	109.00
Kawasaki Superbikes	dt	99.00
Kid Clown Crazy Cha.	di	99.00
Killer Instinct	dt	139.00
Kirbys Ghost Trap	dt	119.00
Lion King (24 Meg)	dt	119.00
Lobo	di	129.00
Lost Vikings 2	dt	99.00
Modden 95	di	79.00
Mario Andretti Rac.	dı	109.00
Morio World 2	dt	109.00
Mask	dt	115.00
The same of the sa	di	114.00
Machinerrior 3050	di	109.00
Maga Man X 2	di	109.00
Maga Men 7	di	109.00
Mickey & Minnie	dt	109.00
Micro Muchines 2	dt	119.00
Mr. Tuff	dt	109.00
NBA Baskethal	26	129.00
MBA Uve 96	di	99.00
WBA Live 95	di di	89.00
Newman-Hous Indy Car		109.00
MFL Quarterback '96	dt	114.00

NBA Live 95	df	69.0
Newman-Hoas Indy Car	idt	109.0
MFL Quarterback '96	dt	114.0
NHL Hockey 96	- 10	109.00
Oxot	á	119.0
Pro Mon 2	iði	109.0
PGA Tour Golf 96	idit	124.0
Pinocchio	W.	129.0
Pocky & Rocky 2	df	99.00
Parky Pig's H.Hol.	dt	119.00
Fower Ronger 2	alt	119.0
Frehistorik Mon	di	109.0
Primal Rage	dt	129.0
Frime Goal 3	dı	119.0
Funch Gut!	di	79.0
Putty Squad	dt	99.0
Kealm	di	119.0
Revolution X	dt	114.00
Robocop vs. Termina.	dt	99.0
Schlümpfe (dt. Text)	dt	109.0
Scooby Doo	dt	114.00
Secret of Mana kp.dt	di	109.0
Secret of Evermore	dt	109.0
Shodow	di	109.0
Shoq-Fu	dt	109.0
Shootout Soccer	di	99.0
Sim City	dt	B9.0
Spown	di	114.0
Spider-Man Venom	illi	114.0
Spot Goes to Hollyw.	Di-	119.0
Star Trek: Next Gen.	dt	109.00
Star Trek. Fleet Aca.	di	109.0
Star Trek:Deep Space	dt	109.00
Tetris & Dr. Morio	di	89.0
Tetris 2	dt	109.0
Theme Park (kp.dt.)	di	109.0
Tim in Tibet	dr	129.0
Timecop	91	109.0
Tom & Jerry 2	88	134.0
Total Football	dt	109.00
Iroy Aikman Football	dt	119.0
Turricus 2	di	99.00

Vortux	dt	79.00
World & Woods	di	89.00
Waterworld	dt	119.00
Wayne Gretzky NHLPA	dt	119.00
Weapon Lord	dt	119.00
Whitz	dt	119.00
Wild Gum	91	119.00
World Masters Golf	di	109.00
Worms	dt	104.00
WWF Wrestl. Arrende	dt	114.00
Zelda-Link 1.1. Past	dt	89.00

Super N	IES-
Sonderan	gebote
Onel Manutas	de

Beavis and Butthead	dt	49.00
Earth Worm Jim	dt	69.00
F1 Championship	ifi	69.00
Indiana Jases	dt	69.00
John Modden 94	dt	49.00
ADMI MISSISSI TH	UI	47.00
Mario All Star Clas.	dt	69.00
Mario Kart Classic	dt	69.00
Mario Paint mit Man	dt	69.00
Metroid	uk	69.00
Mickey Mania	di	59.00
Phontom 2040	dt	59.00
Phothom 2040	(21	27.00
Rise of the Robots	di	49.00
Soul Blazer	di	69.00
Stor Wors 3	di	69.00
Stor Wing	di	39.00
Storgate	di	49.00
Street Rocer	di	49.00
Syndicate	di	49.00
Syndicate	(3)	99.00

Super NES-Zubehör

The second secon		
6 Button Pro Joypod	dt	19.00
6 Spieler Adapter	dt	49.00
Action Replay Pro 3	di	99.00
Aura Interactor	di	174.00
Cinch Kabel m.Scart	di	29.00
Cinch Kabel S.NES	di	19.00
Donkey Kong Anhänger	dt	4.90
Donkey Kong Plüsch	9	39.00
Game Mags 2	Wi	69.00
Infrarot Jaypads	di	89.00
Pro Pad 2 SV-339	di	36.00
Pro Pod SV-334	dt	29.00
Scort Kobel S NES	dt	19.00
Spieleb Mario Worl.2	di	24.00
Spieleber Donkey 2	dt	24.00
Super Game Bay	dt	99.00
S.NES ohne Spiel	di	199.00
Universal Adaptor	dt	37.06
Verlängerung Joypod	ili	15.00

GAME BOY

Asterix & Obelix	dl	59.00
Asteroids & Missile	dt	59.00
8C Kvd 2	dt	59.00
Somberman 2	dt	59.00
Bubsy 2	dt	59.00
Casper	it	59.00
Cut Throat Island	di	59.00
Donkey Kong Land	di	59.00
Earth Worm Jim	di	64.00
European Golf	dt	59.00
FIEA Socrer 96	dt	64.00
Frank Th. Baseball	dt	59.00
Galaga & Galaxian	dt	59.00
John Madden 95	dt	59.00
Jungle Strike	dt	59.00
Kirbys Dream Land 2	dt	59.00
Madden 96	dt	64.00
Mario's Picross	elt	44.00
Mega Men 4	dt	54.00
Mickey Mouse 5	dt	59.00
Micro Machines 2	dt	59.00
MBA Live 96	dt	64.00
NFL Quarterb.Club 95	dt	59.00
NFL Quarterbock '96	di	59.00
NHL Hockey 96	dt	64.00
NHLPA Hockey '95	dt	49.00
Poc Ponic	dt	45.00
PGA Tour Golf 96	dt	64.00
Finball Deluxe	dt	59.00
Pinball Mania	idt	59.00
Pinocchio	dt	59.00
Primal Rage	dt	59.00
Riddick Bawe Boxing	di	59.00
California del Tanti	The same	£0.00

Frank Th. Baseball	dt	59.00
Galaga & Galaxian	dt	59.00
John Madden 95	dt	59.00
Jungle Strike	dt	59.00
Kirbys Dream Land 2	dt	59.00
Madden 96	dt	64.00
Mario's Picross	elt	44.00
Maga Men 4	dt	54.00
Mickey Mouse S	di	59.00
Micro Machines 2	dt	59.00
MBA Live 96	dt	64.00
NFL Quarterb.Club 95	dt	59.00
NFL Quarterback '96	Bi	59.00
NHL Horkey 96	dt	64.00
NHLPA Hockey '95	df	49.00
Poc Ponic	dt	45.00
PGA Tour Golf 96	dt	64.00
Pinball Deluxe	dt	59.00
Pinball Mania	ili	59.00
Pinocchio	dt	59.00
Primal Rage	dt	59.00
Riddick Bawe Boxing	à	59.00
Schlümofe (dt. Text)	ile	59.00
Seaguest DSV (SGB)	dt	49.00
Star Trek Generation	dt	59.00
Streetfighter 2	dt	59.00
Super Battletonk	di	59.00
Super Mario Land 3	di	59.00
Tetris	dt	39.00
Tetris 2	dt	59.00
This is Tilled	ile.	60.00

Waterworld	201	39.00
Worms	Bit .	59.00
Zelda	dt	59.00
7000	di	44.00
WWW.COS. COMMISSION		
Gameboy-	Zubel	ıör
O THE RESERVE OF THE PARTY OF T	-	
Game Boy Netzteil	dt	17.00
Game Bay schwarz	di	109.00
CITIES I	SIE!	/E •

Addams Family Values	æ	109.0
Ratmony and Robin	dt	119.0
Batmon Forever	dı	114.0
Beavis and Butthead	dt	89.0
Brom Stocker Brocula	di	89.0
Clay Fighter	di	89.0
Comix Zone	dt	109.0
Cut Throat Island	dt	114.0
Cybernouts	dt	89.0
Death & Ret.o.Superm	di	89.0
Complition Man	di	99.0
Donald Duck Maui Ma.	di	109.0
Drogon - Bruce Lee	di	79.0
Dynomite Headdy	di	99.0
Earth Worm Jim 2	di	109.0
EXO Squad	ar	109.0
F1 Championship	di	89.0
Filia Socret 96	- 4	89.0

Fifa Soccer 96	-	89.0
Fire Team Rogue	di	B9.00
Flintstones - Movie	dt	119.00
Frank Thomas Baseba.	dt	109.00
Garfield	di	114.00
Generation Last	di	89.00
Heivoc	di	99.00
Hurricones	dt	94.00
Indiana Jones Gr.Ad.	di	109.00
Itchy & Scratchy	di	99.00
Izzy's Quest	dt	109.00
Jelly Boy	di	109.00
J.Modden Football 96	dt	89.00
Judge Dredd	di	109.00
Jurassic Park Romp.	di	99.0
Justice League	di	79.0
Light Crusader	dt	109.00
Lobo	di	114.00
Lother Motthaus	dt	109.00
Mario Basler Soccer	dt	114.0
Marsupilami	di	104.0
Mask	dt	109.0
	dt	114.0

Mask	dt	109.00
	dt	114.00
Aegaman Wily Wars	dt	109.00
Aickey & Minnie	di	109.00
Aicro Machines 96	dt	119.00
h Nuti	di	69.00
At Nutz 2	di	109.00
(BA Binketboll	dt	109.00
(8A Jam Tournament	di	99.00
VBA Live 96	dt	89.00
IBA Live 95	di	69.00
IFL Quarterback '96	dt	114.00
tHL Hockey 96	dt	99.00
age Master	W.	109.00
ampres Tennis 96	di	109.00
GA Tour Golf 96	dt	89.00
'GA Tour Golf 3	di	89.00
thontosy Stor 4	di	109.00

Pacahontes	di 109.00
Power Ranger 2	dt 104.00
Primal Rage	di 109.00
The same of the sa	I CAN THE

Funischer	Q1	109.0
Putty Squad	di	109.0
Revolution X	lât.	114.00
Rise of the Robots	dt	69.00
Schlümpfe	di	99.00
Seequest DSV	di	109.0
Shining Force 2 (DA)	dt	129.0
Skeleton Krew	di	29.0
Skidmarks	ă	119.00
Soleil (Komp. dt)	di	111.00
Sanic 182 & Dr. Robo.	dt	109.00
Spidermon/X-Man	id)	99.00
Spirou	di	99.00
Spot Goes to Hollyw.	di	109.0
Star Trek:Deep Space	di	109.0
Storgate	di	99.0
Story of Thore kp.dt	di	124.00
Syndicate	di	99.00
Theme Park kompl.dt.	曲	99.00
Tiny Toon 2	di	79.00
Total Football	di	109.00
Vectorman	di	99.00
Venom:Spider-Man:Sep	di	114.00
Waterworld	di	99.00
Weepon Lord	dt	99.00
Wonder Boy 3	di	69.00
World Class Soccer	di	109.00
WWF Wrestl. Arreade	di	109.00
X-Men 2	dt	99.00

Mega Drive-Sonderangebote

The second secon		
Anin Real Monster	dt	59.0
Ballz	di	29.0
Double Clutch	dı	49.0
Fifa Soccer 95	di	59.0
Flux (Juice)	dt	54.0
Hyperdunk	di	39.0
IMG Int. Tour Tennis	dt	59.0
Incredible Hulk	dt	39.0
Madden NFL 95	dt	59.0
Marko's Magic Footb.	曲	55.0
Mighty Max	di	59.0
NHLPA Hockey '95	di.	49.0
Ottificats	dt	29.0

Pac Panic	100	59.0
Phontom 2040	BH .	59.0
Pitfoll!	ili i	49.0
Prince of Persia	dt	59.0
Puggsy	di	49.0
Snake, Rattle'n Roll	di	49.0
Talespin	dt	39.0
Youghmon Boxing	idi	49.0
Unneces Roughness 95	Bi	55.0
Winter Olympics	dt	39.0
Yogi Bear	dr	49.0
Loop	à	59.0

Mega Drive-Zubehör

4 Spieler Adapter	dt	65.00
6 Sutten Joypad	di	39.00
Action Replay Pro 2	di	79.00
Ariteumenweiche MD 2	di	39.00
Ascil & Butlen Ped	ili i	45.00
ASCII 6 But. Joypod	di	45.00
Circle Kabel MD 1	dt	15.00
Competition Joypod	र्वा	16.00
Mega Drive Sonic Fun	idi	239.00
Pro Pod 6 8. SV-439	di	39.00
Program Pad SV-443	dt	59.00
Saga Maus	Bi.	75.00
Tecno 183 Joyped	dt	23.00

MEGA-CO)

11.12.00 (00.00)		
Bottle Franzy	dı	99.00
Chuck Rolly-B.C.Roc.	di	109.00
Cobra Space Adventu.	a	69.00
Demolition Mon	dt	99.00
Dragon Lore	dt	89.00
Drugon's Lair kp.dt.	dt	99.00
Fotal Fury Special	ili i	69.00
Flying Nightmares	dt	99.00
ISS Deluxe (16 M8)	a	89.00
Kids on Site	8	89.00
Lords of Thunder	di	89.00
Maga Race	dt	89.00
M8A Jam	dr	89.00
Samurai Shadown	iti	74.00
Schlumple	ildi	99.00
Soul Stor (komp. dt)	idt	109.00
Syndicate	dt	99.00
Theme Fork	ät	99.00
World Cup Golf	a	99.00

Mega-CD-

Jonaci and	1000		
ill Wolsh Football	di	39.00	
HLPA Hockey '94	and the second	39.00	
owermonger	di	39.00	

Mega-CD-Zubehör

Mego CD 2 incl. Road A.	dt 239.00
	Sega 32X

dt	124.00
dt	99.00
di	99.00
dt	99.00
dt	99.00
ili ili	124.00
dt	109.00
·	109.00
dt	129.00
dt	109.00
dt	129.00
di	109.00
di	124.00
dt	104.00
dt	109.00
dt	99.00
dt	119.00
di	109.00
ât	119.00
	ch chi chi chi chi chi chi chi chi chi c

Jegu Jzn	Lunci	101
MD 32X & Stor Wars	di	289.00
Mega Drive 32X	di	189.00

Panasonic 3DO

A CALL	ason	HC J	DC
Alone in the	Dark 2	di	89.00
Blode Force		di	89.00
Cosper		di	99.00
Claylighter	2	dt	99.00
Creature SI	nock	di	94.00
Cyberia		di	99.00
Deathkeep		dt	89.00
Descent		dt	99.00
Dragon Lore		di	89.00
Driving Need	f.Speed	di	89.00
Filto Soccer		di	E9.00
Flying Nights	nores	uk	89.00
Foes of Ali		di	89.00
Gridders		US	109.00
Guardian Wa	ars .	US	109.00
Horde		nk	89.00

Ladenverkauf, KEIN Versand, Preise variieren

Munich Software Center

Theresienstr. 152, 80333 München Tel. 0 89/52 27 87 Grillparzerstr. 42, 81675 München Tel. 0 89/4 70 21 22

Drimol Dano	de	00 00
PGA Tour Golf 96	di	89.00
Panzergeneral	dt	79.00
Off World Intercept.	uk	89.00
NHL Hockey 96	dt	89.00
Mego Roce	dt	89.00
Magic Corpet	05	89.00
Lost Vikings 2	dt	99.00
Killing Time	di	B9.00
Jorassic Pork	ESS.	109.00

Primal Rage	1	99.00	
ebel Assouti	di	79.00	
eturn Fire (DA)	dt	89.00	
ood Rosh	di	99.00	
amurai Shawdown	uk	89.00	
ewer Shark	US	99.00	
hadow War of Succ.	US	109.00	
hock Wave Op. Jumpg.	di	79.00	
over	uk	94.00	
pace Hulk	uk	89.00	
riker	uk	109.00	

Striker	uk	109.00
Syndicate (DA)	dr	99.00
Theme Park kompl dt	dt	109.00
Total Eclipse	uk	89.00
Waterworld Action	di	99.00
Wing Commander 3	dt	99.00

a na aniini	er uniye	MAIC
-Do Sampler	dt	14.00
lane in the Dark 1	ä	69.00
iridders	ok	69.00
occus Kid	uk	39.00

3-DO-Zubehör

Goldstor 3-Do+Spiel	di	649.00
Goldster Joyped	dt	59.00
3-Do FZ-10 + Starb.	đi	669.00

JAGUAR

		-	
attiomorph (CD)	ai.	99.00	
ue Lightning (CD)	di	99.00	
recture Shock (CD)	dt	99.00	
ino Dudes	备	79.00	
ragon - Bruce Lee	dt	B9.00	
ght for Life	di	109.00	
ighlander ((D)	di	99.00	
gions o.t. Undead	di	99.00	
rimal Rage (CD)	dt	89.00	
ayman	dt	129.00	
pace War 2000	à	99.00	

Jaguar-Zubehör

Jaguar CD-Rom	dt	299.00
Jaguar Grundgerät	dt dt	249.00
Joyped Ateri Joguer		49.00
	SUNS	PSX
Aftermath	de	94.00

	and the state of t	1000000
Aftermoth	de	94.00
Air Combat	di	89.00
Alien Trilogy	à	94.00
Alone in the Dark 2	di	99.00
Assault Rigge	dt	89.00
Baseball (Konami)	dt	99.00
A THE PERSON NAMED IN COLUMN		The state of

94.00 89.00 94.00 89.00 89.00 89.00 89.00 89.00 84.00 89.00 84.00 89.00 89.00 89.00 89.00 89.00 89.00 89.00

89.00 94.00 94.00 94.00 84.00 99.00 89.00 89.00 89.00 99.00 89.00 89.00 89.00 89.00 89.00 89.00 89.00

Assault Rigge Baseball (Konami)	dt dt
Bottle A.Toshinden	d
Cosper	dt
Lhous Control	in
Chessmaster	ilt dt
Cyberia	di
Cybersled	à
Cyberspeed	di di di
D's Dining Table	dt
Destruction Derby	
Discoorld (kp. dt.)	dt
Discworld eng.	di
Extreme Sports	dt
Fila Soccer 96	di
Frank Thomas Baseb.	dt
Galactic Attack	di
0 1 6 70 11	DEC

Frank Thomas Baseb.	di.
Galactic Attack	df
Gola Storm (Konami)	di
Heberake's Popoitto	di
Hi Octone (DA)	dt
Impossible Mission	dt
John Madden 96	dt
Jumping Flash	dt
Jupiter Strike	91
Kileak the Blood	dt
Crazy Ivan	dt
Lammings 3D	dt dt
Cone Soldier	di
Lost Vikings 2	di
MBA Jem Tournament	di
MFL Quarterback '96	dt
NHL Hockey 96	dt
Novastorm	di
Off-World Intercept.	8
Panzergeneral	di
Porodius Deluxe	20
PGA Tour Golf 96	ä
Philosome	à
Pinball (Ocean)	ili
Plades of Rage	à
Primal Rage	di

Roll Cage	dt	99.
Shell Shock	dr	79.
Shock Wave	di	89.
Starblade Alpha	dt	89.
Streetfighter Movie	dt	89.
Striker 96	dt	89.
Tekken	dt	99.
The Horde	US	91
Theme Pork	dt	89.
Thunderhawk 2	dt	79.
Top Gun	dt	89.
Total Edigse Turbo	di	99.
fwisted Metal	dt	89.
Fiewpoint	dt	89.
(D. Daniel C. C.	14	20.0

	Twisted Metal Viewpoint VX Basebell	dt dt	89.00 89.00 94.00
	Warhammer Fantasy B.	dŧ	89.00
	Warhawk	dt	89,00
	Waterworld Action	di	94.00
	Wing Commander 3	dt	99.00
	Wipe out	dt	89.00
	WWF Arcade	dt	94.00
ı	Y.Com Framy Haknown	de	96.00

Sony PSX-Zubehör

ction Replay 1 PSX	dt	69.00
ntennenkabel PSX	dt	45.00
Cll Joypad	dt	59.00
CII Joystick	dt	109.00
ro-Scort Nabel	ili	69.00
ypod Sony PSX Auto	dt	49.00
ypod Sony PSX	dt	54.00
rlängerung Joypad	dt	24.00
sk-Kobel PSX	dt	45.00
aus Sony PSX	di	54.00
amory Cord Sony PSX	di	49.00
Geon Joypad	dt	84.00
B-Scart Kabel Sony	dt	39.00
ny Playstation	ât	579.00
aystation+HBA Jam	dt	639.00

Saturn

	_	
log	di	109.00
asper	di	94.00
Jockwork Knight 2	dt	99.00
Jockwork Knight	dt	B9.00
yber Speedway	à	89.00
yberia	di	94.00
Daytona USA	à	109.00
Digital Pinball	di	99.00
Dracula X	dt	99.00
FIFA Socret 96	dt	89.00
Frank Thomas Baseb.	ä	84.00
Hebereke	dt	89.00
Hi Octone (DA)	dt	89.00
Impossible Mission	dt	94.00
Myst (komol, dt)	dt	99.00
Myst (kompl. dt) NBA Jam Tournament	100	94.00
MPL Quarterback '96	di	84.00
NFI: Quarterback '96 NHI: Hockey 96	dt	89.00
Panzer Dragoon	ch	109.00
Panzer Dragoon Paradius Deluxe	ili	99.00
Peoble Seach Golf	illr	89.00
Primal Rage	dt	89.00
Raven Project	dt	89.00
Rayman	dt	94.00
Real Yumeme (kp.dt.)	dt	119.00
Revolution X	dt	84.00
Robotica	dt	89.00
Sego Rolly	dt	99.00
Shell Shock	di	94.00
Shinobi X	all .	99.00
Streetfighter Movie	di	94.00
Theme Park (kp.dt.)	dt	89.00
Thunderhank 2	di	94.00
Victory Gool	di	109.00
Virtua Fight 2 Remix	dt	65.00
Virtuo Fight 2 Romix	di	65.00
Virtua F & Clackw.K.	dt	149.00
Virtua Fighter	1	109.00
Virtus Hang-On	di	99.00
Virtuo Racing	dt	99.00
Firtua Soccer	dt	99.00
Virtual Basobell	di	99.08
Firtual Hydlide	à	99.00
VR Baseball	2	94.00
Naterworld	91	94.00
Wing Arms	dt	99.00
Norms	di	94.00
C-Men:Children of th	di	84.00

Saturn-Zubehör

6 Button Joypad	di	39.00
6 Spieler Adopter	dı	69.00
Action Replay Saturn	dt	99.00
Adventurer 6 Joypad	谢	35.00
Amennenkabel	di	54.00
Arcade Racer Lenkrad	di	119.00
Bockup Memory Saturn	dt	99.00
Joypad Saturn	dt	39.00
Saturn+VF & Clockw.	di	799.00
Saturn & Virtua Fig.	dt	699.00
Video CD MPEG-Karte	ä	329.00
Sega Saturn + 3 Spi.	ä	899.00
Sega Saturn o. Spiel	dt	649.00
Universal Adaptor	iti	69.00
the section	790	20.00

Cilitersoft Hersand: Leinniste. 34, Aucht Minchen

HEU: JETZY AUCH DIREKT IN ÖSTERREICH BESTELLEM 1 DM = 8 ÖS. Versand für Üstermeden, Fa. GAMEBUSTERS, Alpenstr. 18, A-5020 Salzburg, Tel. 0662/626 026 Versand für (1900) Fa. Playcom, Leibnizstr. 30, D-80686 München, Tel. 089/546 0 300

Ab DM 250,—/ÖS 2000,—Versandkasten frei. Versandkasten per UPS auf Anfrage. Lierferung ins Ausland nur gegen Vorkrasse zzgl. DM 18,—Versandkasten. Druckfelbler und Preisänderungen vorbehalten. Händler anfragen erwünscht! Schriftlicher Gewerbenochweis erforderlich.

IENSION



Hermie Hopperhead

Bitter kaum Hüpfspiele erscheinen, veröffentlicht Sony in Japan prompt ihr "Hermie Hopperhead". Dabei setzten die Enwickler auf ur-traditionelle Plattform-Parameter: Auf einer Oberwelt wählt der rothaarige Wuschelkopf-Held mit dem bedeutungschwangeren Namen sein nächstes Hüpfziel an. Gut ein halbes Dutzend Welten mit mehreren Levels muß Mr. Hopperhead bestehen, ehe sein Aufgabe vollbracht ist.

Hatten wir uns in der

letzten MAN!AC noch

beklagt, daß für die 32-

Nach einem mäßig eindrucksvollen FMV-Zeichentrickintro startet das Plattform-Vergnügen. Vor idyllischer Waldkulisse hüpft Hermie seine Gegner Mario-typisch auf die Birne, erlebt die Tücke von beweglichen Plattformen, entdeckt Bonuskammern und Abkürzungen. Diese verstecken sich meist in Mülltonnen, die frappant an Mario's Röhren erinnern. Später taucht Hermie in die tiefe See ab, läßt sich von Treibsand beeindrucken, genießt die Annehmlichkeiten eines modernen Vergnügungsparks, besucht ein idyllisches Winter Wonderland und wagt sich in unterirdische Dungeons.



Ihr jederzeit wieder aufsuchen.



Die einzige Neuheit im ansonsten sehr gradlinigen und unspektakulären Jump'n'Run sind die verschiedenfarbigen Eier, die Hermie unterwegs trifft: Berührt Hermie so ein Ei, wird es lebendig und heftet sich an seine Fersen. Bis zu drei Sidekicks schleppt Hermie hinter sich her - die machen nicht nur all seine Aktionen mit, sondern helfen auch aktiv bei der Gegner-



Mängeln, aber inhaltlich ein ganz alter Hut. Hinzu kommt, daß die Grafik nicht mal mit guten Super-Nintendo-Optiken mithalten kann.

"Hermie Hopperhead" kommt nur für ausgehungerte Plafform-Jünger in Frage, die kein Mega Drive oder Super NES mit entsprechend besseren Hüpfspielen zu Hause haben. mg

Testmuster von Galaxy, München. Tel: 089/7605151



Der erste Endgegner zoomt heran und bewirft Euch mit einem Dutzend Gegnern.

Ab und zu taucht ein Hinweisschild auf, das den tapferen Eiern neue Aufgaben zuweist: So verwandeln sich Eure Begleiter an bestimmten Stellen beispielsweise in Plattformen. Habt Ihr einen Abschnitt geschafft und dabei fleißig Sterne gesammelt, könnt Ihr die Eier schließlich "ausbrüten" (kostet ab 100 Sternchen) und anschließend mit Schildkröte, Gockel oder Minidrachen herumlaufen. Außerdem dürft Ihr mit Hilfe einer rot gefärbten Mülltonne in eine 3D-Bonusrunde abtauchen.

Leider täuscht die einsame Ei-Innovation nicht über das ansonsten erschreckend ideenlose Ambiente hinweg. "Hermie Hopperhead" spielt sich ganz





Rechts seht Ihr eine Hinweistafel, mit deren Hilfe Ihr die Eier zu schwebenden Plattformen mutieren laßt.



Die Entwickler baben sich wenig Mübe gemacht, den Spieler zu überraschen. Sowobl die Szenarien als auch die Spielelemente sind seit Jahren erprobt. Lianen, Treihsand. Schneefall: Gäbn!







Jetzt brauchst Du starke Nerven.









Exklusiv für



Deutscher Bildschirmtext Secret of Evermore ist das neue 24-Mega-Bit-Fantasy-Adventure-Rollenspiel von Nintendo. Natürlich mit batteriegestütztem Speicher und 76seitigem Spieleberater. Wage die Reise durch die Zeit, durch fremdartige Welten und andere Dimensionen. Die unglaublichsten Abenteuer warten auf Dich. Und nur Du hast die Macht, sie zu bestehen und das Geheimnis von

das denemnis von

Evermore zu lüften.

Nintendo

HAVE MORE FUN

Während

rechts aus-

schließlich

Ballerspiels

sind, sebt Ibr

Impressionen

aus dem gra-

fisch deutlich

schwächeren

Machwerk aus

dem Jahr '91.

"Twin Bee"-

unten zwei

Fotos des 95er-

ENSION

Twin Bee Deluxe Pack

Nimm zwei: Ganz nach dem Geschmack der gelb/orangen Karies-Gefahr für sommersprossige Vorschul-Kids schnürt Konami ihr zweites 32-Bit-Deluxe-Pack. Haben wir gerade das "Parodius"-Double-Feature als offiziellen Deutschland-Titel begrüßt, schlägt die japanische Farbenmaffia zurück.

Der "Twin Bee"-Import beschert zwei hochgradig bunte Vertikal-Scroller mit der kessen Comic-Biene. Variante 1 entstammt dem Jahr 1991 und stellt zwei Standardschüsse zur Verfügung. Knopf 1 versorgt die traditionelle Frontwaffe, die sämtliche Feinde in die Schranken weist, die sich tapfer von vorne nähern. Knopf 2 wiederum feuert Bomben auf die Landschaft, die gerade überflogen wird. In der Praxis erweist sich diese Zweiteilung als gewöhnungsbedürftig - die leicht konfusen Angriffsformationen helfen nicht gerade, das Spiel zu ordnen. Angesichts des Baujahres '91 darf man sich über die mäßig spektakuläre Optik nicht wundern: Endbacken.

"Twin Bee 2" aus dem Jahr '95 ist eben-

Groß, aber harmlos

Angriff der gestreiften Katzen-Gang

Groß, aber gefährlich Einer von sieben mächtigen Endgegnem.

so wie der Vorgänger kein Ballerspiel, bei dem jede Angriffsformation sorgsam plaziert wurde und mit einer bestimmten Taktik ausgelöscht wird. Strategie spielt zwar eine Rolle, doch gnadenloses Dauerfeuer kann meist nicht schaden – außer, Ihr sucht eine Glocke mit einer bestimmten Farbe, dann heißt's zielen. Das aktuelle "Twin Bee" ist natürlich grafisch aufwendiger, bietet wesentlich mehr Sprites auf dem Bildschirm und die imposanteren Oberfieslinge. Dem kunterbunten Cartoon-Outfit ist es aber ebenso treu geblieben wie dem grundsätzlichen Spielprinzip in sieben abwechslungsreichen Levels.

Technisch gibt's erfreulicherweise bei beiden Versionen für Saturn und Playstation wenig auszusetzen. Nichts ruckt, auf der Playstation kommen die Schatteneffekte sowie die Musik etwas besser als auf dem Saturn. Lobenswert ist auch, daß zwei Spieler gleichzeitig antreten können. Liebevoll hat Konami das zehnjährige "Twin Bee"-Jubiläum (erstes Spiel vom 3. Mai 1985) in jedem Fall inszeniert. mg

Muster von Flying Arts, Dortmund. Tel: 0231/802084

















Fünf Schnappschüsse aus dem neuesten "Twin Bee"-Ballerspiel Jahrgang '95

Die Grafik ist superbunt, ziemlich aufwendig sowie liebevoll gezeichnet und auf der Playstation eine Winzigkeit besser als auf dem Saturn.

RIDGE RACER

ASSAULT RIGS



LAUT

WISSENSCHAFTLERN

NUTZEN WIR

NUR 1/8 UNSERES

GEHIRNS.

JETZT WIRD KLAR,

WOZU DIE

ANDEREN 7/8

DA SIND.



PLANESSATURN



Kampfstrategien

In den ersten "Romance"-Teilen wurden die Einheiten auf Hex-Ebene gezogen, die Saturn-Version zeigt isometrische Belagerungen und Schlachtfelder aus der Vogelpersktive. Vor der Schlacht teilt Ihr Kavallerie, Infantrie und Schützen unterschiedlichen Feldherren zu, im Kampf wählt Ihr zwischen Angriff und Intrige. Schmutzige Tricks wie Brandstiftung unterliegen den Naturgewalten: Regen löscht das Feuer, ein Wechsel der Windrichtung verweht Eure Flammenfront - sofern nicht ein Kampfzauberer mit Wettermagie eingreift.

Geschlagene Feinde verschanzen sich in ihrer Stadt oder stellen sich zum finalen Duell. Nach siegreicher Schlacht rekrutiert Ihr feindliche Offiziere, fordert Lösegeld oder ruft den Scharfrichter: Kopf ab!

Romance of the three Kingdoms doms ist die

189 nach Christus erfolgreichste prügeln sich in China Historien-Serie Feudalherren um den von Koei. 1988 verwaisten Thron, skrubegannen die pellose Barbarenfürsten verkaufen sich für klingende japanischen Münze. Ihr packt die Gelegenheit beim Strategie-Profis Zopfe, hüllt Euch in die Seide historimit Videospielscher Monarchen oder erfindet eigene Charaktere. Ziel Eurer Ambitionen: Wer umsetzungen alle Provinzen erobert, begründet die für das NES, neue Herrscher-Dynastie. Versionen für Game Boy, PC-

Engine und Super NES folgten, wurden aber nur zum Teil ins Englische übertragen.

Romance 2

für Super NES

Anstatt die Truppen in zahlreichen Scharmützeln zu verheizen, betreibt der kluge Regent Außenpolitik und kümmert sich um den Finanzhaushalt der Städte. Das Hauptmenü zeigt den Status von Herrscher und Offizieren, eine Icon-Leiste am unteren Bildschirmrand erlaubt Zugriff auf die Spiel-Optionen: Ihr teilt Eure Ressourcen ein, finanziert Katastrophenvorbeugung und haltet mit Brot und Wein den Pöbel bei Laune. Eure Offiziere kümmern sich um staatliche Belange, besichtigen Baustellen, suchen nach neuen Kollegen und sabotieren benachbarte Provinzen mit üblem Leumund oder Brandstiftung. Weise



Herrscher teilen wichtige Aufgaben talentierten Vasallen zu: Wer ungehobelte Tölpel mit dem Ausheben neuer Soldaten betraut, darf sich nicht über eine Rebellion wundern. Ein kompetenter Stab ist der Schlüssel zum Erfolg: Umsichtige Fürsten sichern sich mit wertvollen Gechenken und Beförderungen die Loyalität von Veteranen und neuen Rekruten. Nach Erhalt einer Order ist der eifrige Patrizier für mehrere Runden beschäftigt. Erst wenn er seine Aufgabe erfüllt hat oder neue Befehle erhält, steht er für den nächsten Auftrag bereit.

Das Spielprinzip des Koei-Klassikers (bereit der vierte Teil einer in Japan erfolgreichen Serie) wurde fehlerfrei auf die Sega-Hardware portiert. Leider stört die wirre Kombination aus rockigen Audio-Tracks und stillosen FMV-Einspielungen das nüchterne Brettspiel-Flair. Die Kombination aus Wirtschaftsund Schlachten-Simulation ist professionell und durchdacht: Ein Rad greift ins andere. Anfängern raten wir aufgrund der Menü-Vielfalt ab, Hardcore-Strategen schließen sich alleine oder mit bis zu sieben Freunden für die nächsten paar Dynastien ein. *rb*







Läden 97070 Würzburg: Juliuspromenade 11&68

Laden 94032 Passau: Bahnhofstraße 28









Der Sonnenstein wird Dir in Kämpfen enorme Kraft verleiben.



Super Nintendo

S.N. POWER STATION	
ASTERIX & OBELIX (DT. TEXTE) .	129.
BATMAN FOREVER	89.
BEAVIS & BUTT-HEAD	29.
BIG SKY TROOPER	119.
BIG SKY TROOPER BOMBERMAN 3 (NOV) BOOGERMAN	119.
BOOGERMAN	109.
CASPER	119.
CIRCUIT USA	109.
CUT THROAT ISLAND	
DEMOLITION MAN	79.
DIRT RACER DONALD IN MAUI MAL. (NOV.)	129.
DONALD IN MAUI MAL. (NOV.)	129.
DONKEY K. COUNT. 2 (NOV.)	
EARTH WORM JIM II (DEZ.) FIT BIG HURT BASEBALL	
FILE SOCCER OF MOVE	00
FIFA SOCCER 96 (NOV.)	00
INT. S.S. SOCCER DELUXE	129
IZZIS QUEST OLYMP, RINGS	
JOE & MAC 3	
JOHN MADDEN 96 (NOV.)	
KAWASAKI SUPERBIKES	109.
LOST VIKINGS 2	109.
MECHWARRIOR 3050	
MEGAMAN VII	
MEGAMAN X2MICKEY & MINNIE	109.
NBA GIVE'N GO	129.

	. 114
NHL HOCKEY 96 (NOV.)	
PGA TOUR GOLF 96	. 129
PINOCCHIO (NOV/DEZ)	
PORKY HAUNTED HOLLIDAYS	. 114
POWER RANGERS THE MOVIE	. 119
PRIMAL RAGE	. 129
REALM	. 119
REALM	. 119
SECRET OF EVERMORE (NOV.)	. 109
SPAWN (NOV.)	. 114
SPIDERMAN VENOM	. 114
SPOT GOES TO HOLLYWOOD	114 -
STAR GATE	
STAR TREK NEXT GEN.	
SUPER BC KID	
TETRIS 2	
THEME PARK	. 119
TIME COP (NOV.)	114 -
TIM IN TIBET (NOV./DEZ.)	129 -
TOTAL FOOTBALL	
TURBO TOONS	
	109 -
WATERWORLDS	
WATERWORLDSWAYNE GRETZKY	119 -
WAYNE GRETZKY	. 119
WAYNE GRETZKY WEAPON LORD (NOV.)	. 119
WAYNE GRETZKY WEAPON LORD (NOV.) WORLD MASTERS GOLF	. 119 . 124 . 109
WAYNE GRETZKY WEAPON LORD (NOV.) WORLD MASTERS GOLF WORMS (NOV.)	. 119 . 124 . 109 . 119
WAYNE GRETZKY WEAPON LORD (NOV.) WORLD MASTERS GOLF WORMS (NOV.) WWE WREST, ARCADE INOV.	. 119 . 124 . 109 . 119
WAYNE GRETZKY WEAPON LORD (NOV.) WORLD MASTERS GOLF WORMS (NOV.) WWF WREST, ARCADE (NOV.) WHIZZ	. 119 . 124 . 109 . 119 . 114
WAYNE GRETZKY WEAPON LORD (NOV.) WORLD MASTERS GOLF WORMS (NOV.) WHE WREST, ARCADE (NOV.) WHIZZ VOSHIPS ISLAND SMW. 2	. 119 . 124 . 109 . 119 114 . 119
WAYNE GRETZKY WEAPON LORD (NOV.) WORLD MASTERS GOLF WORMS (NOV.) WWF WREST, ARCADE (NOV.) WHIZZ	. 119 . 124 . 109 . 119 114 . 119
WAYNE GRETZKY WEAPON LORD (NOV.) WORLD MASTERS GOLF WORMS (NOV.) WHE WREST, ARCADE (NOV.) WHIZZ VOSHIPS ISLAND SMW. 2	. 119 . 124 . 109 . 119 114 . 119

32X

MEGA DRIVE 32 X	189
BLACKHAWK (OKT.)	99.
FIFA SOCCER 96 (NOV.)	109.
KOLIBRI	119.
OUTPOST (OKT.)	109.
PRIMAL RAGE (DEZ)	
VIRTUA FIGHTER	
WWF WRESTLEMANIA ARC	119.

Mega Drive

MEGA DRIVE SONIC PACK	
(inklusiv 3Spiele)	239.
(inklusiv 3Spiele) MEGA DRIVE SIX PACK	289
4 PLAYER ADAPTER (SEGA/EA)	59.
6-BUTTON CONTROLLER	39.
ACTION REPLAY PRO 2	
ADDAMS FAMILY VAL	109.
ALIEN SOLDIER	99.
BATMAN FOREVER	79,-
BATMAN & ROBIN BEAVIS & BUTT-HEAD	69,-
BEAVIS & BUTT-HEAD	79.
COMIX ZONE	99.
COOL SPOT G. T. HOLLYWOOD	114.
CUT THROAT ISLAND	114.
DONALD DUCK MAUI (NOV.)	109
DEMOLITION MAN	70
DYNAMITE HEADDY	40
EARTH WORM JIM II (DEZ)	114
EXO SQUAD (DEZ.)	200
EXO SQUAD (DEZ.)	109.
EA TENNIS	27,
FIFA SOCCER 96 (NOV.) FLINTSTONES - THE MOVIE	89.
FLINTSTONES - THE MOVIE	104.
FOREMAN FOR REAL BOXING	
F.T. BIG HURT BASEBALL	114.
JUDGE DREDD	79.
GARFIELD (NOV.)	109.
INDIANA JONES (DEZ.)	109
IZZYS QUEST F. OLY. RINGS	114
IOHN MADDEN 95	40
JOHN MADDEN 95 JOHN MADDEN 96 (NOV.) JUSTICE LEAGUE	80
HISTICE LEACHE	40
LANSTALKER	100
LANSTALKER	109.
LIGHT CRUSADER (DT. TEXT)	109.
LOTHAR MATTHEUS S. SOCCER MARIO BASLER SOCCER	109.
MARIO BASLER SOCCER	109.
MARSUPILANI	99.
MAXIMUM CARNAGE 2	114.
MEGA MAN WILY WARS	
MICKEY & MINNIE (OKT.)	109.
MICRO MACHINES 96	119
MR. NUTZ 2	109
NBA LIVE 96 (NOV.)	89
	-00









Sega Saturn SEGA SATURN GRUNDGERÄT 629.-

(dt. Version; 1 Jahr Garantie; inc Scartkabel, Controlpad, Batterie)	
MEMORY CARD	99
MPEG-KARTE	329
VIDEOFILME AUF ANFRAC	
PHOTO CD-BETRIEBSSYSTEM	59
JOYPAD (SEGA)	44
	19
VIRTUA STICK	89
ACTION REPLAY SAT	99
ANTENNENKABEL MIT BILDFILTER	1 59
AFTERMATH (DEZ.)	99
ALIEN TRILOGY (DEZ)	99
BUG	99
CASPER	99
CLOCKWORK KNIGHT II INOV I	99 -
CONGO (DEZ.)	09
CYBERIA (DEZ.)	99
CYBER SPEEDWAY	99 -
DAYTONA USA	09
DESCENT (DEZ)	99 -
DIGITAL PINBALL	99 -
FIEA SOCCER ON IDET	RQ.
	99.
MYST (KPL. DEUTSCH)	99 .
MYSTERY MANSION (DEUTSCH)	110
NBA JAM TOURN	99
NFL QUARTER. CLUB 96 (NOV.)	89
NHL ALL STAR HOCKEY (SEGA)	94 .
NHL HOCKEY 96 (JAN.)	00
	109
PANZER GENERAL	
	89
PARODIUS - DELUXE	89
PRIMAL RAGE	89

Angebot des Mon

Mega Drive:	
Comix Zone	99,-
Tiny Toon Adventure	29,-
Super Nintendo:	
Batman Forever	89,-
Demolition Man	79
Playstation & Saturn:	
Street Fighter Movie	79
Nur solange Vorrat re	icht.

RAYMAN	89
REVOLUTION X	89
ROBOTICA	99
SHELL SHOCK (NOV.)	99
SHINOBI X	99
SPOT GOES TO HOLLYW. (DEZ.)	109
STREET RACER	89
THEME PARK (NOV.)	89
THUNDERHAWK 2 (DEZ)	94
VICTORY BOXING	109
VIRTUA HANG-ON (DEZ.)	109
VIRTUA FIGHTER	109
VIRTUA FIGHTER REMIX	69
VIRTUA HYDLIDE	99
VIRTUA RACING	99
VIRTUA SNOOKER	99
VIRTUA SOCCER	109
VR BASEBALL	99
WATERWORLD	94
WORMS	94
XMEN	99

Playstation	k
SONY PLAYSTATIONACTION REPLAY V2ANTENNENKABEL	579,- 69 49
LINK KABEL	49 59
CONTROLLER	59 49
AD&D FORGOTTEN REA. (DEZ.) AFTERMATH (DEZ.)	99.
AIR COMBAT	89. 99.
ASSAULT RIGS CYBERSLED CYBERSPEED	89 89 89
CYBERIA	99 99
DISCWORLD	99.* 89.*
FIFA SOCCER 96 (DEZ.)	89
GOAL STORM (NOV/DEZ) HEBEREKE POPOITTO HI OCTANE (DEZ.)	99
HI OCTANE (DEZ.) J. MADDEN 96 (DEZ.) LEMMINGS 3D	89
NBA JAM TOURN. NOVASTORM PANZER GENERAL	94 99 89
PARODIUS - DELUXE PGA TOUR GOLF 96 (NOV.)	89. 89.
PHILOSOMA	89 - 89 -
RAVEN PROJECT (NOV.)	89 89
REVOLUTION XRIDGE RACER	99 94
ROAD RASH (DEZ.) ROCK'N ROLL RACING II (DEZ.) SHELL SHOCK	89 99
SHOCKWAVE (DEZ.)SLAYER	89 89
SPOT GOES TO HOLLYW. (DEZ.) STARBLADE ALPHA (NOV.)	99
STREETRACER	79 99
TEKKEN (NOV.) THEME PARK (NOV.)	99 89
THUNDERHAWK 2	89. 89.
TOSHINDEN TWISTED METAL (NOV.)	89 89
VIEWPOINT (DEZ.)	89

99 89
89
99
99
.) 99
94
89

3D0

GOLDSTAR- INKL FIFA SOCCER	649
CASPER	114
CYBERIA	109
DESCENT	99
FOES OF ALI	99
FLASHBACK	109
LOST VIKINGS 2	99
MEGA RACE	89
NHL HOCKEY 96 (DEZ)	99
PANZERGENERAL	
PGA TOUR GOLF 96 (DEZ)	99
PHOENIX	
PRIMAL RAGE	99
PSYCHIC DETECTIVE (DEZ)	114
ROAD RASH	109
SLAM'N JAM	129
SPACE HULK	109
SYNDICATE DT	99
THEMEPARK DT.	109

Jaguar

JAGUAR GRUNDGERAT	299
CONTROLLER	49
ALIEN VS PREDATOR	119
ATTACK OF THE M. PENGUINS	109
ATARI KART (DEZ.)	109
DACTYL JOUST (DEZ.)	109
DEFENDER 2000 (DEZ.)	109
FEVER PITCH	109
FIGHT FOR LIFE	119
FLIP OUT	89
IRON SOLDIER II (DEZ.)	109
PHASE ZERO (DEZ.)	109
PINBALL FANTASIES	89
PITFALL	109
RAYMAN	119.
SUPERCROSS 3D (DEZ.)	109

Jaguar CD

CD ROM PLAYER	
incl BLUE LIGHTNING	299
VIDGRID & SPIELBARE DEMO	
BATTLEMORPH CD (DEZ.)	
HIGHLANDER I CD (DEZ.)	109
PRIMAL RAGE	89
ROBINSONS REQUIEM (DEZ.)	109
SOUL STAR CD	109

Game Boy

EARTH WORM JIM	64
MICKEY MOUSE ZAUBERSTABE	64
PINBALL DELUXE PINOCCHIO (DEZ.) PRIMAL RAGE	59 64 64
RETURN OF THE JEDI	69
STAR TREK NEXT GEN	64
STREET FIGHTER II	64
TETRIS 2	64

16 06 ER: 0931/57 7







SCHNELL, SCHNELLER, THEO KRANZ VERSAND

Unser besonderer Schnell-Service: Ihre bis 18.30 Uhr bestellte Ware verläßt noch am gleichen Tag unser Haus und ist in der Regel schon am nächsten Morgen bei Ihnen. Bei Bestellung von drei Artikeln sogar portofrei. Sie können auch unser kostenloses Preislisten-Magazin mit frankiertem (3 DM), adressiertem Rückumschlag anfordern. Bei Bestellungen liegt dieses natürlich bei.



Wing Commander 3 (3DO,PS)











TURN PLANE







Kopie: "Samurai Shodown"-Kämpfer bewundern fast dieselbe Gesteinsformation

lan Flare Spinning Sword nach hinten, vome, dann Schlag. Milan Flare gegen Zoma: Milan verläßt Throwing-Dagger sich auf ihr Schwert, der Schamene Zwei Sekunden hinwirft mit Zaubersprüchen. ten, vorne, Tritt.

Axe: The Duel

Auf dem Mega Drive

metzelten sich die Axtschwinger durch horizontal scrollende Fantasy-Level, in der "Duel"-Version bieten sich "Axe"-Helden und -Endgegner im Turnierkampf die Stirn. Ihr kämpft Euch im Ein-Spieler-Modus bis zum finsteren Death-Adder vor oder prügelt gegen einen Kumpel und wählt den Obermotz selber: Jeder Spieler entscheidet sich für einen von zehn vorsintflutlichen Charakteren, als Arena wird die Heimat eines Kontrahenten bestimmt. Öko-Koloß Green haust in einem schmierigen Sumpfloch, Anime-Schönheit Milan schwingt vor holländischer Windmühlen-Kulisse den Säbel, Samurai Doc fordert Euch vor einem steinzeitlichen Venedig zum Gefecht.

Als Sega-Veteranen sind Barbar Kain Blade und Zwerg Gillius mit von der Partie, die berüchtigen Bonus-Gnome schmeißen Euch wieder Zaubertränke vor die Füße. Aufgesammelte Phiolen stärken Moral und Geist. Eure Special-Anzeige steigt, eine schimmernde Aura signalisiert dem Gegner Vorsicht: Aus einem harmlosen Angriffsspruch wird ein riesiger Dämon, ein konventioneller Feuerball wächst zur Flammenwalze. Die leichten Spezial-Manöver werden mit "Street Fighter"-üblichen Drehungen oder Tastenkombinationen ausgeführt: Kain mimt mit seinem Zweihänder den

"Flaming Dragon Punch" und verschießt Feuerbälle nach Ryu-Tradition - gut geklaut ist halb gewonnen.

Arcade-Optik, Nippon-Sprites und "Art of Fighting"-Zooms erinnern an betagte SNK-Prügler. Trotz solidem Automaten-Flair enttäuscht die Technik: Weder Spielgrafik noch Introanimtation wurden der 32-Bit-Hardware angepaßt, auf dem 2D-Monster Saturn wirkt das Axt-Duell wie ein deplaziertes Neo-Geo-Modul. Fatalities hat Sega dem geschundenen Tester erspart, trotzdem vergießen die Barbaren das Pixel-Blut gleich eimerweise. 2D-Prügler überzeugt das Axtduell mit sauberer Steuerung und innovativen Specials, Einsteiger scheitern am barbarischen Schwierigkeitsgrad. rb

Muster von Flying Arts, Dortmund, Tel. 0231/802084







SATURN	production and	A Commission of the Commission
SATURN OHNE SPIEL		
ALONE IN THE DARK		
BLACK FIRE US		The second second
CLOCKWORK KNIGHT 2 DT99.90 DAYTONA USA DT109.90		
DIGITAL PINBALL DT89.90 F1 FORMULA ONE JAP129.90		
AXE JAP		
KING OF BOXING	rder in T	ime GmbH
NBA JAM TOURNAMENT EDITION		and in Stuttgart
PANZER DRAGOON DT	Silberburg	straße 171
RAYMAN US		rt (S-Feuersee)
ROBOTICA DT	CAPTAIN QUASAR99.90	ROMANCE IV US
SHINING WISDOM JAP139.90 SHINOBI DT/JAP89.90 / 69.90	CHOPPER ASSAULT	7TH SAGA 2
SIM CITY 2000	D'S	Wizardry IV
STEAM GEAR MASH JAP	FLYING NIGHTMARES89.90	CRONE TRIGGER HINTBOOK
THEME PARK DT	SLAM N JAM	ILLUSION OF TIME DT
TOHSHINDEN JAP	KILLING IN TIME	ACTION REPLAY PRO MARK 379.90
VIRTUA FIGHTER DT	Wing Commander 3	SECHS-BUTTON-PAD
VIRTUA FIGHTER 2 JAP	NEED FOR SPEED	DUNE 2
VIRTUA RACING	PANZER GENERAL	FIFA SOCCER '96
WING ARMS JAP	ROAD RASH	LIGHT CRUSADER MIT DT.TEXTEN114.90 MEGA MAN 7 DT
VICTORY GOAL DT	SYNDICATE	Micro Machines 96
VIRTUA STICK	THEME PARK (KOMPL. DT)	NHL '9557.90
RGB-KABEL	AGUAR	NHL '96 DT
6-BUTTON-PAD	JAGUAR + CYBERMORPH	NFL MADDEN '95
PLAYSTATION PLAYSTATION	FIGHT FOR LIVE	PETE SAMPRAS '96
PLAYSTATION JAP + SPIEL + RGB + UMBAU	THEME PARK	STORY OF THOR
CONVERTER FÜR IMPORTSPIELE79.90	SUPER BURN OUT	VECTORMAN DT
ACE COMBAT JAP + DT	RAYMAN	WEAPON LORD US
ASSAULT RIGGS US	SUPER NINTENDO ACTION REPLAY PRO MARK 389.90	MEGA CD GRUNDGERÄT DT + THUNDERHAWK329.90
DARKSTALKERS JAP	INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER 2 119.90	ВАСКИР КАМ
DRAGON BALL Z JAP	BOMBERMAN 3 DT	CDX Pro
EXEKTOR JAP	EARTHWORM JIM 2	ECCO 2 DT
GUNNERS HEAVEN JAP	MEGA MAN X 2 DT	FATAL FURY SPECIAL DT
FALCATA (STRATEGIESPIEL) JAP	FRONT MISSION JAP LIMITIERT149.90 KAWASAKI SUPERBIKES DT129.90	LUNAR HINTBOOK
KILEAK THE BLOOD DT	KILLER INSTINCT	SNATCHER DT
METAL JACKET JAP	NBA Live 96	SPACE ADVENTURE DT
NBA JAM T.E. DT	INDIANA JONES DT	THEME PARK
KRAZY IVAN US	ASTERIX & OBELIX DT	TOMCAT ALLEY
TEKKEN DT	THEME PARK	32X
TOH SHIN DEN DT	URBAN STRIKE	32X GRUNDGERÄT DT289.90
RAYMAN DT	WEAPON LORD US	GOLF MAGAZINE: 36 GREAT HOLES79.90
SHOCKWAVE DT	YOSHI ISLAND DT	METAL HEAD
STREET FIGHTER MOVIE DT99.90 TOTAL ECLIPSE DT89.90	SNES ROLLENSPIELE	PINOCHIO DT
ZERO DEVIDE	ROBOTREK	NBA JAM DT
WINNING ELEVEN JAP	BRAINLORD	T-MEK
ZEITGEIST	BREATH OF FIRE HINTBOOK49.90 BREATH OF FIRE 2139.90	WWF RAW
Wipe Out	LORD OF DARKNESS	NEO GEO
NAMCO JOYPAD	EARTHBOUND	SUPER SIDEKICKS 3
3DO	EYE OF THE BEHOLDER	SAVAGE REIGN
PANASONIC FZ-10 PAL + 2 SPIELE679.90 FLIGHSTICK PRO149.90	FINAL FANTASY III US	GALAXY FIGHT
BLADEFORCE	OGRE BATTLE US	Mr. Do
CREATURE SHOCK	King Arthur	WORLD HEROES PERFECT119.90 PULSTAR119.90
	16.	Individual control of the Park Control of the
Sonderangebote Zeitscl Legend Of The M. Ninja (SN,DT) 49.90 Super Fo	amicom Fan iap 25.00 Mo - Fr: 10.00 -	19.30 19.30 19.30 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20
FIFA Soccer (SN DT) 59.90 Saturn F Stargate (SN DT) 60.00 PSX Fan Street Racer (SN) 49.90 Edge Syndicate (SN/MD) 49.90 Game F	amicom Fan jap 25.00 Mo - Fr: 10.00 - ran jap 25.00 Sa: 10.00 - 14 1 jap 25.00 Ladenpreise können vi 17.00 Händler siond willkon an 17.00 Fax: 0711 - 6138	on Mit Kredilkarie moglich *** Töylich Neuheiten *** Irramer Preisonderungen sind vorbehalten Annohmeverweigerer der annohme verweigerer der
Street Racer (SN) 49.90 Edge Syndicate (SN/MD) 49.90 Game F	17.00 Händler siond willkom an 17.00 Fax: 0711 - 6138	imen!!! Ueterkosten pauschal mit 20 DM: Unser Recht auf Erfüllung 107 Kauhertrages bleibt hiervon ünberührt. Unfreie Lieferungen
Syndredic (or 17 mb)	un	den nicht angerommen

Secret of Evermore

'Secret of Mana"-Fans müssen sich in Bezug auf die englischsprachige Fortsetzung gedulden, dafür schiebt Square noch schnell eine Entwicklung der US-Abteilung dazwischen.

Der Held von "Secret of Evermore" ist ein Junge aus der kleinen Stadt Podunk. Wie viele Kinder seines Alters träumt auch er davon, phantastische Kinoabenteuer einmal selbst zu erleben. Immer an seiner Seite ist ein treuer Hund, dessen Nase bald allerlei nützliche Magie-Zutaten erschnüffeln wird. Denn eines Tages entdecken die beiden in einem verlassenen Landhaus eine Dimensionsmaschine. Dummerweise kommt Ihr dem Gerät zu nahe, und schon katapultiert Euch der Apparat in eine künstliche Paralleldimension: Ihr seid in der künstlichen Welt "Evermore" gefangen! Das Paralleluniversum wurde von dem brillanten Professor Sidney Ruffelberg erschaffen, verwandelte sich aber durch unbekannte Kräfte zu einem Alptraum, aus dem es scheinbar kein Entkommen gibt. Tapfer macht Ihr Euch auf die Suche nach den Herrschern des Landes Evermore. Nur mit deren Hilfe wird es Euch möglich sein, wieder in



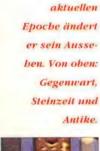


die reale Welt zu gelangen.

Ab jetzt übernehmt Ihr die Steuerung des kleinen Jungen: Habt Ihr Euch von den Strapazen der Dimensionsreise erholt, beginnt der Kampf ums Überleben. Anfangs nur mit einem schäbigen Knochen bewaffnet, schlagt Ihr Euch in einer prähistorischen Landschaft mit Schlingpflanzen und Schwabbelwür-



mern. Durch Eure mickrige Waffe wird selbst solch harmlos erscheinendes Getier zu einer tödlichen Bedrohung. Ihr steuert in der Draufsicht wahlweise den schmalzlockigen Helden oder den Hund. Der zweite Charakter wird dann vom Super Nintendo dirigiert, wobei Ihr festlegt, ob sich der Computer aggressiv oder zurückhaltend verhält. Die praktischen Ringmenüs wurden aus "Secret of Mana" übernommen: Mit Texten versehene Icons umkreisen Eure Figur. Per Knopfdruck pickt Ihr Euch den gewünschten Zauberspruch und einen gefundenen Gegenstand heraus oder schlüpft in eine neue Superrüstung. Die Schwerter, Äxte und Speere, die Ihr nach harten Kämpfen ergattert, besitzen mehrere "Ausbaustufen". Nach festgelegter Anzahl Hiebe mit der Waffe



Euer Kampfge-

fährte ist ein

Passend zur

Gestaltwandler:









Hilfe, wo bin ich? Spieler mit schwachem Kurzzeitgedächtnis kartographieren das Röhrenlabyrinth.



Sackgasse: Die Wächter lassen Euch bei Eurer ersten Ankunft nicht zum König durch.



Dieses Götzenbild bewacht das rote Diamantenauge - Ihr blast zum Angriff







erhöht sich diese um einen Level, und Ihr habt die Möglichkeit, durch das Aufladen einer Leiste einen besonders kraftvollen Streich zu landen. Eure Zaubersprüche verbrauchen nicht, wie bei anderen Rollenspielen üblich, eine bestimmte Anzahl an Magiepunkten. Vielmehr sammelt Ihr unter Büschen oder losen Steinen die benötigten Zutaten für Eure Hexerei. Bei häufiger Benutzung der Angriffs- und Heilzauber richten auch sie mehr Schaden an oder kurieren größere Wunden.

Schon bald wird Euch klar, daß auf den zwei Kontinenten Evermores Landstriche aus den unterschiedlichsten Zeitzonen nebeneinander existieren. So gelangt Ihr von der steinzeitlichen Dschungelwelt über einen Wasserfall in antike Städte und Pyramiden. Ihr feilscht in der Wüstenstadt Nobilia auf dem Marktplatz mit geizigen Budenbesitzern um die Wette. Durch geschickte Tauschgeschäfte erlangt Ihr bessere Rüstungen, einen Heilstab oder ein Kraftamulett. Trefft Ihr den Anführer der jeweiligen Zeitperiode, schenkt Euch dieser einen mysteriösen Stein. Werft Ihr ihn in brenzligen Situationen auf den Boden, ruft Ihr den Besitzer herbei.

Im Inneren eines Vulkans wirft Euch dieser Steingolem Feuerbälle um die Ohren



Jetzt steht Euch zum Beispiel die Supermagie von Elisabeth, der Schöpferin der Steinzeit, zur Verfügung: Ihr schleudert einen vernichtenden Blitzschlag oder eine Feuerwand auf Eure Widersacher. Auf Eurer Reise durchs Mittelalter stoßt Ihr auf eine holzige Flugmaschine. Mit der wackligen Konstruktion legt Ihr in Mode-7-Sequenzen große Entfernungen bequem zurück.

Das ausgedehnte Abenteuer werdet Ihr kaum an einem Abend durchspielen: Die Batterie merkt sich bis zu vier Spielstände, doch Ihr könnt nicht an jeder Stelle speichern. Nur ausgewählte Bewohner von Evermore offerieren Euch diesen Luxus. *tb*

Muster von Zapp Games, Mainz. Tel: 06131 230492

HERSTELLER SQUARE

SYSTEM ZIRKA-PREIS ANBIETER

SOUND

SPIELSPASS

SUPER NES

NINTENDO

80

Geradliniges Action-Adventure mit aufwendiger Soundkulisse und

knackigen Monsterhorden.

Die restlichen
Erscheinungsformen des
kampfstarken
Hundes: Für
einen mittelalterlichen Schönbeitswettbewerb
berausgeputzt
und als lebender
Toaster in der
Zukunft.





ABENTEUER AUS AMERIKA • Nach ihrem mittelmäßigen "Mystic Quest"Debüt haben die Jungs von Squaresoft USA mächtig aufgeholt.
Besonders die Soundeffekte sind gelungen: Im Dschungel erschallt
markerschütterndes Löwengebrüll, auf einer Waldlichtung hört Ihr
zwitschernde Vögel und zirpende Grillenschwärme – und das alles
als dynamikreiche Samples. Die ausgefeilte Spielmechanik wurde
aus "Secret of Mana" übernommen, Präsentation und Handlungsführung erreichen jedoch nicht ganz das Niveau des AdventureKlassikers: Ihr knüppelt Euch von einem Endgegner zum nächsten
und wartet vergebens auf mitreißende Handlungsstränge. Sieht man
von der simplen Geschichte ab, kommen Action-Adventure-Fans dennoch auf ihre Kosten und freuen sich auf ein komplett übersetztes,
grafisch aufwendiges und umfangreiches Genre-Spektakel.



töpfe gegen widerstandsfähige Rüstungen oder einen kräftespendenden Sonnenstein.

Entwickler: Gray Matter, USA • Produzenten: Michael Meischeid (Sega), Adam Mock, Hugh Crutenden (Gray Matter) • Design: Adam Mock, Tom P. • Programmierung: Dave Forshaw, Colin Reed • Grafik: Dave Duncan, Michael A. Upton, Spencer Craske • Sound: Mark Kerr

NHL All-Star Hockey



Kurz vor Ende des ersten Drittels geht's vor dem Tor heiß her: quasselnde Reporter um hautnahe
Ein Spieler liegt bereits am Boden, während der Torwart kaum den Durchblick behält. Online-Informationen.

Spieler könnt Ibr ein bis zwei Portraits aufrufen, die im Stil der US-Sammelkarten gehalten sind. Außerdem erlebt Ibr eine Video-Tour durch die "Hockey Hall of Fame" in Toronto, die von Marv Albert's Kommentar untermalt wird.

Von jedem

Bevor Electronic Arts ihre NHL-Profis aufs Eis schickt, spielen die Sega-All-Stars in den Playoffs: Die USA-Entwicklung greift auf die 26 Original-Teams der nordamerikanischen Profiliga zurück und setzt alles daran, die einzelnen Cracks ins rechte Bild zu rücken: Glanzvoll werden die Spieler präsentiert. Die typisch amerikanische Liebe zum Detail zeigt sich nicht nur im "Vorspiel", ausführliche Statistiken fassen Eure Spielerfolge akribisch zusammen. Natürlich könnt Ihr auf die vordefinierten Cracks zurückgreifen, sie zum Vereinswechsel verdammen oder Euch komplett neue Spieler bzw. Teams zusammenbasteln. Anschließend geht's dann endlich aufs Eis: Sage und schreibe zwölf menschliche Kufen-Künstler dürfen eine ganze Saison bestreiten, gleich bei den Play-Offs einsteigen oder auf die Schnelle zum Puck greifen. Bei der Steuerung kommen alle acht Feuerknöpfe zum

Einsatz: Die beiden hinteren Taster

beschleunigen bzw. bremsen Euren



Spieler, zwei Buttons dienen zum Schießen, einer zum Passen und Knopf Y aktiviert eine Online-Hilfe, die die aktuelle Joypad-Belegung ins Gedächtnis ruft. In der Verteidigung könnt Ihr natürlich den jeweils aktiven Joypad-Spieler wechseln und den Gegner tüchtig checken. Auf Wunsch kontrolliert Ihr auch den Goalie, der jedoch nur mit gedrückter B-Taste auf Eure Steuer-Anweisungen reagiert.

Wie Ihr an den Fotos seht, zoomen und rotieren Arena sowie Spieler ganz nach Euren Wünschen. Ihr könnt aus neun Kamerawinkeln wählen, müßt dazu jedoch ein entsprechendes Menü aufrufen. Dort findet Ihr ebenso das Instant Replay und dürft taktische Kommandos an die Mannschaft weitergeben. Während des Matches unterhält ein Online-Reporter, in den Drittel-Pausen verfolgt Ihr ergriffen humoristische Strategie-Hinweise als Full Motion Video bzw. erfahrt Wissenswertes über andere Begegnungen. mg

Instant Replay: Gleich fliegen die Fäuste, und der blaue Spieler liegt mit schmerzverzerrtem Gesicht am Boden.

Muster von Galaxy, München. Tel: 089/7605151



CHICASO







DAS DRECKIGE DUTZEND • Das gab's noch nie: Mit Hilfe von zwei Multi-Player-Adaptern huschen zwölf menschliche Spieler übers Eis – hoffentlich passen die alle vor den Fernseher. Sympathisch sind auch die liebevollen Live-Video-Szenen und die wahnwitzig vielen Statistiken. Diese Sorgfalt hätte ich der Grafik gegönnt: Das Stadion sieht größtenteils noch gut aus (auch wenn ab und zu einige Bauteile verschwinden), dafür muten die kärglich animierten Spieler-Sprites bei näherem Hinsehen wie Zombies an: Grob gepixelte Farbkleckse balgen sich um den Puck, je nach Kameraeinstellung leidet darunter auch die Übersicht. Die Steuerung ist ganz solide, kommt jedoch an die "NHL Hockey"-Referenz von EA Sports nicht heran. "NHL All-Star Hockey" ist oberflächlich schick präsentiert, wird aber in Sachen Optik keinem Hightech-Anspruch gerecht.



MDEWSGAME

Tel. 030 421 37 67

Fax 030 421 37 68

An- & Verkauf

Auszüge aus unserer Preisliste

Coole Preise

SNES

		_
Asterix & Obelix	PV	11
	DV	12
Aero the Acrobat 2	PV	10
Bomberman 3	DV	11
Batman Forever	DV	11
Blackhawk	DV	6
Barkley Shut up	DV	6
Chrono Trigger	US	14
Donkey Kong 2	DV	12
Dschungel Buch	DV	8
Demolition Man	DV	11
Earthbound	DV	119
Earth Worm Jim	DV	9
Foreman Boxing	DV	119
Final Fantasy 3	US	139
F1 World Championchip	DV	10
Hebereke 2	DV	10
Int. Superstar Soccer	GV	89
Illusion of Time	DV	119
Jungle Strike	DV	109
Judge Dredd	DV	109
Killer Instinct	DV	129
Mega Man 7	DV	119
Mario Kart	DV	69
Mechwarrior 2	DV	11
Micky Mania	DV	5
Micky & Minnie	DV	119
Micro Machines	DV	6
NHL Hockey 95	DV	79
NBA Jam	GV	7
NBA Jam TE	DV	8
NHL Hockey 96	DV	a.Anf
Ogre Battle	US	139
Operation Starfish	DV	69
Primal Rage	DV	119
Punch Out Boxen	DV	99
Rock'n Roll Racing	DV	99
Super Turrican 2	DV	109
Shadowrun	DV	119
Star Treck	DV	119
Syndicate	DV	79
Sargate	DV	89
Sim City	GV	79
Sim City 2000	DV	a.Anf
Secret of Evermore	\mathbf{DV}	119
Secret of Mana	GV	89
Theme Park	DV	109
Uniralley	DV	109
Fatal Fury Spezial	US	129
Lost Vikings 2	DV	119
Vortex	DV	39
WCW Wrestling	US	129
Weapon Lord	US	139
Yoshis Island - Mario	2 DV	119
Yoshi's Safarie	PV	99
A D 1 2	DAG	100

Diverse Gebrachtspiele schon ab 29,90 DM Virtual Boy

DV 109 schon ab 29,90

Action Replay 3

Virtual Boy mit Mario Tennis	US	399
Red Alarm	US	95
Telero Boxing	US	95
Pinball	US	95
Waterworld	US	95

NEO GEO CD

Pulstar		US	139
weitere	Spiele - ruf doch	mal	an!!!

MD & MCD

Batman Forever	DV	99
Demolition Man	DV	99
FIFA Soccer 95	DV	79
Foreman Boxing	DV	99
Flink	DV	39
	-	-
Light Crusader		a.Anfr.
Lunar 2 MCD	US	119
NHL Hockey 95	DV	79
NBA Jam TE 32X	DV	89
NBA Jam TE	DV	99
Phantasy Star 4	US	159
Primal Rage	DV	119
Psycho Pinball	DV	99
Spirou	DV	109
Soulstar MCD	DV	89
	DV	119
Theme Park	DV	119
WWF Raw 32X	DV	89
Action Replay 2	DV	99
Diverse Gebrauchte	DV al	19.90

3 DO

BIOS Fear	US	119
Captain Quasar	US	a.Anfr.
Caspar	DV	109
Chees War	US	119
Deadalus Encounter	US	139
Demo CD 4		19
4 Spiele nur	US	99
Dragon Lore	US	119
Flying Nightmare	DV	109
FIFA Soccer	DV	79
Kingdom Fear Raches	US	109
Killing Time	US	109

Monster Manor	GV	79
Mazer	US	119
NHL Hockey 96	US	119
Need for Speed	GV	79
Po'ed	US	119
Panzer General	US	99
Policenauts	US	119
Phoenix 3	US	a.Anfr.
Return Fire	US	109
Road Rush	GV	79
Super Streetfighter	GV	89
Space Hulk	US	109
Slam n Jam	DV	109
Syndicate	DV	109
Seal of Pharao	US	129
Slayer 2	US	129
Theme Park	DV	109
Trip - D (Tetris)	US	119
GEX	US	99
Wing Commander 3	DV	99
weitere Gebrauchte bitte	erfrag	en

Sega Saturn

Alien Triology

DUG	US	03
Caspar	DV	99
Cyber Speed Way	US	109
Cyberia	US	109
Daytona USA	a	b 99
Dark Legend	US	109
FIFA Soccer 96	US	109
Axe of Duel	JP	129
Layer Section	JP	129
Minnesota Fats Pool	US	109
Militäry Commander	JP	159
Myst	DV	109
NBA Jam TE	DV	99
NHL Hockey 96	US	109
Primal Rage	DV	109
Panzer Dragon	ab 99	
Panzer General	DV	99
Pebble Beach Golf	DV	109
Policenauts	US	109

Rayman	DV	99
Streetfighter Movie	DV	105
Shinobi	a	b 99
Sim City 2000	US	119
Theme Park	US	119
Twin Bee Collection	JP	129
Virtua Fighter	ab 89	
Viewpoint	US	109
Virtua Fighter Remix	US	109
Virtua Racing	US	119
X-Man	JP	129
Wing Arms	JP	129
Wrestling	DV	99

Hardware/Zubehör

3DO NTSC	ab	499
3DO FZ 10 PAL	DV	639
Saturn ohne Spiel	DV	739
SNES	GV	139
MD	GV	99
3DO Memory Card	US	
a.Anfr.		
3DO 6Button Pad	US	59
3DO SNES Pad Adapter	US	69
Saturn Turbo Pad	US	45
Saturn Universal Adapter	DV	79
Saturn Lenkrad	DV	129
Saturn Action Replay	DV	109
PAL WANDLER NTSC-P	AL	129

Jaguar

Jaguar mit Spiel	GV	199
Alien vs Predator	GV	99
Bubsy 2	DV	89
Fight for Live	PV	129
Rayman	PV	129
Sensible Soccer	PV	129
Ultra Vortex	PV	129
Power Ralley	PV	129
CD ROM	US	cal

Game Boy

aspar	US	59
ega Man 4	PV	59
ing of Ring WCW	PV	55
ower Rangers	PV	55
ario Land 3	PV	55

Sony Playstation

Air Combat	DV	9.
Boxers Road	JP	155
Dark Stalker	JP	159
Dragon Ball Z	JP	149
Destruction Derby	DV	89
ESPN Extreme Games	US	109
Fire Pro Wrestling	JP	155
Jumping Flash	DV	94
Kileak the Blood	DV	94
Lemmings 3D	DV	94
NBA Jam TE	DV	99
Novastorm	DV	99
Night Striker	JP	149
PGA Tour Golf 96	US	119
Philosoma	JP	149
Power Serve Tennis	US	109
Policenauts	US	119
Rayman	DV	99
Ridge Racer	DV	99
Raiden	DV	99
Rapid Reload	DV	94
Streetfighter the Movie	DV	104
Shockwave Assault	US	119
Starblade Alpha	GV	99
Toshinden	DV	94
Tekken	DV	99
Theme Park	US	119
Twisted Metal	US	119
V - Tennis	JP	155
Viewpoint	US	119
Winning Eleven	GV	109
Wing Commander 3	US	119
Zeitgeist	JP	139
FOR FOR 1 1 1		

Hardware/Zubehör

Mouse		-17
Memory Card		49
Pad		59
Turbo Pad		59
Negcon Pad		139
Padverlängerung		29
2 Infrarot Pads		129
RGB Umbau		50
Universal Umbau-alles	spiel	t 39
SONY PSX	DT	595
SONY PSX	US	679
Neuheiten erfragen!		

Zeitungen

	12
US	12
US	15
	US US

NEUERÖFFNUNG !

LADEN GESCHÄFT

Marzahner Promenade 47 Berlinneben A-Z

Großer Ridge Racer Wettbewerb

1 Playstation jeden
Monat bis Dezember
zu gewinnen
+ Destruction Derby

Genaues in unseren Läden oder unter Tel. 425 11 92 Rechtsweg ist ausgeschlossen!

Geschäftszeiten: Montag bis Sonnabend 12.00 Uhr - 20.00 Uhr. Schnellversand: Bis 17.00 Uhr bestellte Waren werden noch am selben Tag abgesendet (Lagerware). Für nichtabgenommene Ware berechnen wir pauschal 17 DM. Unfreie Sendungen werden nicht angenommen! Ankauf bequem per Post nach telefonischer Absprache. Postanschrift: Video & Game, 10407 Berlin, Hans-Otto-Str. 28. US - Import • GV - gebraucht • DV Deutsch

Ladenpreise können abweichen!

Produzent: James Goddard • Design: David Winstead, James Goddard & Seven Chiang • Programmierung: Steven Chiang • Sound & Musik: Brian Schmidt

Weaponlord

Metzelfreunde und Schlächter-Fans aufgepaßt: Wer Prügel-Dinos zum Frühstück verspeist und bei Digi-Schlägern gähnt, den erwartet nun die besudelte Arena von "Weaponlord".

Demonlord, Streiter der finsteren Mächte, ruft Euch zum Turnier. Sieben finstere Barbaren haben schon die Äxte und Zweihänder gewetzt, um an der Schlacht teilzunehmen. Jeder Kampf-Experte fuchtelt nicht nur mit seiner Waffe um sich, sondern wirft seinem Gegner auch Spezial-Attacken um die Ohren (zwei Specials pro Nase findet Ihr in der Tabelle unten): Ihr bewerft Eure Gegner mit dem Beil, zerschmettert ihre Schädel mit Eurem Eisenstirnband oder verwandelt Euch in einen fliegenden Magieball. Bei jedem Treffer spritzt das Digi-Blut aus dem jaulenden Fleischberg; kontert Ihr mit einem Gegenschlag, zischen Metallsplitter durch die Luft. Während Euch der "Acarde"-Modus pausenlose PrügelWirft der Gegner Axt oder Schwert nach Euch, könnt Ihr dem Treffer durch Ducken, Hüpfen, Abwehren oder einen Gegenschlag entkommen.

Action beschert, verfolgt Ihr im Story-Modus den heroischen Sieg Eures Streiters mit eingeschobenen Bildern und Texten. Der Reihe nach tretet Ihr gegen jeden der sechs anderen Kolosse an:

Der Sieger von drei Schlachten gewinnt. Bevor Ihr jedoch den Demonlord aufmischen dürft, erwachen in der vorletzten Arena alle besiegten Kontrahenten noch einmal zum Leben und trachten Euch erneut nach der Energie. Dann ist es endlich soweit: Auf dem knochenüberdeckten Bauch des Teufels tretet Ihr gegen den hinterhältigen Demonlord an. Habt Ihr einen oder mehrere Kumpels bei der Hand, klickt Ihr in den Turnier-Modus: Bis zu acht Krieger verdreschen sich gegeneinander und küren anschließend den Sieger. oe

In der Hitze eines Kampfes blockieren sich einige der Special-Moves: Weicht Ibr zum Beispiel mit "Zorn" vor dem Gegner zurück und setzt anschließend zu einem Axtwurf an, führt Euer Krieger statt dessen einen "Axe-Thunder"

BRUTAL DE LUX • "Weaponlord" fordert mit großen Sprites, barbarisch düsterer Grafik und literweise Digi-Blut die Beherrscher des Genres. Die Steuerung in "Street Fighter 2"-Manier ist sofort kapiert, die Krieger reagieren flott und leichtfüßig. Leider blockieren sich die Specials gegenseitig (siehe Randtext). Außerdem verhalten sich die Computer-Gegner, wie es dem Zufall beliebt: Mal metzelt Euch der Feind ohne Erbarmen nieder, mal wartet er gottergeben auf sein Ende. Im Kampf verwirrt Euch obendrein der In-Fight: Steht Ihr zu nahe am Gegner, könnt Ihr im allgemeinen Schlachtgetümmel seine und Eure Aktionen kaum noch erkennen. Die Animationen sind in der Regel flüssig, nur ein paar Specials wirken ruckelig. Die heroischen Musikstücke und klaren Digi-Kampfschreie heben hingegen die Prügelstimmung: Splatter-Fans greifen zu.



aus.

Bane

Flying Fist: 180° Drehung nach vorn + X oder R Headbut: vorwärts, unten, vorwärts + X oder R



Divada

Power-Kick: vorwärts, vorwärts + A oder B Super Swing: 180° Drehung nach vorn + X oder R



Jen-Tai

Fußfeger: 90° Drehung nach vorn + A oder B Power-Kick: rückwärts, vorwärts + X oder R



Korr

Running Attack: vorwärts, vorwärts + A oder B Swing of Death: vorwärts, unten, vorwärts + X oder R





Talazia

Flying Slam: 180° Drehung nach vorn + X oder R Flying Angel: 180° Drehung nach hinten + A oder B



Zarak

Murder-Kick: 180° Drehung nach vorn + A oder B Inferno: 180° Drehung nach hinten + X oder R



Zorn

Flying Axe: 180° Drehung nach vorn + X oder R Axe-Thunder: rückwärts zwei Sekunden halten, vorwärts + X oder R



skidmarks

Die Codemasters-Entwickler hat das Rennfieber gepackt: Nach zahlreichen "Micro Machines"-Versionen veröffentlichen die Engländer die Mega-Drive-Umsetzung einer Amiga-Raserei aus dem letzten Jahr.

Diesmal brettert Ihr nicht aus der Vogelperspektive los: Die "Super Skidmarks"-Flitzer werden aus einer isometrischen 3D-Ansicht gezeigt. In vier Ligen beweist Ihr auf je sechs Strecken, ob Ihr

das Zeug zum Westentaschen-Schumi habt. Anfangs müßt Ihr zur Qualifikation wenigstens als Vierter ins Ziel tuckern. Ab dem fünften Kurs zählt nur noch der erste Rang. Im "Match Race" wählt Ihr eine der vier Streckenarten und Euren fahrbaren Untersatz frei aus, der Kurs wird vom Mega Drive ausgewürfelt. Im Optionsmenü legt Ihr Rundenzahl und Split-Screen-Modus fest oder gebt Paßwörter ein. Bei drei oder vier Mitspielern ist die "Time Warp"-Option die beste Wahl. th

HERSTELLER CODEMASTERS MEGA DRIVE ZIRKA-PREIS 110 MARK ANBIETER CODEMASTERS GRAFIK SOUND SPIELSPASS

Für Rennspiel-Puristen kein Fehlkauf: lerisch motivierend, doch selbst für MD-Verhältnisse lieblos präsentiert.

POPEL-HATZ . Die Codemasters-Spiele sind zwar bekannt für karges Graphik-Einerlei und Konzentration auf das Wesentliche, trotzdem hätten sich die Designer mehr Mühe geben können. Nimmt man

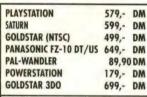
die Präsentation beiseite, bleibt ein anständig spielbares PS-Gerangel, das dank simpler Steuerung und Mehr-Spieler-Modus motiviert. Auch Rennspiel-Neulinge haben eine Chance: Erreicht Ihr beim ersten Versuch als Schlußlicht die Ziellinie, ist das kein Grund zum Verzweifeln: Beim nächsten Anlauf dürft Ihr von der aussichtsreichen Pole Position starten.

A uf einem ungeteilten Bildschirm werden bintenliegende Wagen automatisch "zurückgebeamt" und mit Strafsekunden belegt.



Der viergeteilte Bildschirm bietet zu wenig Übersicht - da hilft nur, Strecken auswendig zu lernen.

Andere Versionen — Derzeit sind keine Umsetzugen geplant



VIDEOSPIELE HARDWARE MANGA ZUBEHÖR PC-CD... The final Lap.. Hang in there!!!!!

GAME FAN 15,-DM EGM 15,-DM **EDGE** 15,-DM SATURN FAN 25,- DM **PLAYSTATION FAN** 25,- DM HINTBOOKS, div. ab 24,90 DM

TA	GU	17	3
			110.

SONY PSX

REAL 3DO 3

SEGN ATURN

SUPER NINTENDO

(MEGA DRIVE) DEUTSCH

-ZUBEHOR

	Millia
D€UTS	CH
Alien vs. Predator	109,90 DM
Brett Hull	129,90 DM
Bubsy	49,90 DM
JAGUAR CD+Spiel (DT)	449,00 DM
Checkered Flag	49,90 DM
Club Drive	49,90 DM
Dactyl Joust	129,90 DM
Fight for Life	129,90 DM
Flashback	109,90 DM
Flip out	119,90 DM
Hardball III	129,90 DM
Iran Soldier	119,90 DM
Kasumi Ninja	129,90 DM
Legions of the Undere	129,90 DM
Rayman	119,90 DM
Tempest 2000	99,90 DM
Theme Park	69,90 DM
Trever McFur	49,90 DM
Ultra Vortex	129,90 DM
Val d'Isere	69.90 DM
White Men can't	jump
	129,90 DM
Zool II	49,90 DM
0070	CHON
1/35 67	SCAB
15.10	149,90
4 00	V/om
00	70

DEUTSCH 99,90 DM 59,90 DM 99,90 DM 99,90 DM mpin' Flosi 109,90 DM HRA TE 99,90 DM 109,90 DM 59,90 DM Rock 'n' Roll Racing II (Okt) 99,90 DM Streetfighter - The Mevie 109,90 DM 109,90 DM 99,90 DM Theme Park 89,90 DM 99.90 DM 109.90 DM 99 90 DM WWF Arcade (Okt) 109,90 DM

IMPORT Boxer's Road 149,90 DM Dregen Ballz 59,90 DM 129,90 DM 149,90 DM 139,90 DM 149,90 DM Metal Jacket 149,90 DM 59,90 DM 139,90 DM vin Bee Deluxe ning 11 (Star Soccer) 59,90 DM DEUTSCH 99,90 DM 89,90 DM # (RPG) 109 90 DM **99,90 DM** 79,90 DM

IMPORT 99,90 DM 99,90 DM 49,90 DM 99,90 DM

ork Knight (ohne Cover) 89,90 DM Clockwork Knight II (Okt) 119,90 DM Myst 109.90 DM 109,90 DM HBA T.E. 109.90 DM Panzer Dragoon Pebble Beach Gelf 109,90 DM 109,90 DM Street Fighter II Movie 109.90 DM Virtua Fighter (ohne Cover) 89,90 DM V. Fighter Remix LTD 79,90 DM 89,90 DM

Theme Park IMPORT 49.90 DN 89.90 DM astic Pink Fighters Leger 119,90 DM Military Commo 159.90 DM 19.90 DM Ray Earth 129.90 DM 59,90 DM Slam Dunk 59,90 DM Twin Bee De 139.90 DM 99,90 DM 59,90 DM 139,90 DM 89,90 DM X-Men (Okt) 139,90 DM

ROLLENSPIELE

129 90 DA

79,90 DM 99.90 DM 49.90 DA MD1/2+MS 19.90 DA Netzteil MD/SN PAD Verlängerung MD/SN 9,90 DM Quickjoy Pad MD/SN ab 29,90 DM RGB Kabel SN 29,90 DM **RGB Kabel MD** 29,90 DN US Adapter SN/MD

5 Player Ad. SN/MD 6 Player Ad. SAT 300 Pad's ab 39 90 Di GAME BOY SPECIAL ED. 99.90 DM SUPER GAME 80Y

59,90 DN

49.90 DM

HÄNDLERANFRAGEN SIND WILLKOMMEN - ÜBER FAX: 02 31 / 52 15 53 VORBESTELLUNGEN ERWÜNSCHT! UNSER PC IST EIN GENIE - ALLES WIRD GESPEICHERT!!!
WIR MACHEN UMBAUTEN, REPARATUREN UND SONDERWÜNSCHE ALLER ART!

VERSANDKOSTEN 10,- DM (Nachnahme) --- AB 300,- DM FREI!!!

Entwickler: Bare GB

ddy's Kong 👊





Zweite Chance für Jump'n'Run-Fans: Wer Baby-Mario verächtlich im Laufstall liegen läßt, kann mit "Diddy's Kong Quest" an trüben Winter-Tagen in die Karibik flüchten. Dort hat eine Piratenbande den einstigen Mario-Gegenspieler Donkey Kong in Ketten gelegt. Da sich Diddy nicht getraut, seinen Freund Donkey allein aus dem Piraten-Kerker zu befreien, nimmt er seine Freundin Dixie mit.

Ihr habt die Wahl zwischen drei Spiel-Modi: Leistet Euch ein Kumpel Gesellschaft, hüpft Ihr mit ihm um die Wette oder stürzt Euch gemeinsam auf die Piraten. Vergnügt Ihr Euch allein, könnt Ihr mit der "Select"-Taste zwischen Diddy und Dixie wechseln. Während Diddy radschlagend durch die Feinde turnt und sie damit reihenweise vom Bildschirm fegt, benützt Dixie ihren Zopf als Rotor, um Piraten-Krokodile, Kanonier-Schweine und spießige Hornissen zu überfliegen. Tollt das Pärchen gemeinsam durch die Büsche, nehmt Ihr als Gentleman Eure Liebste huckepack und katapultiert sie auf entlegene Plattformen oder zapplige Gegner. Seid Ihr der Kletterei müde, ruft Ihr Freunde aus dem Dschungel herbei, auf denen Ihr über Stock und Stein reitet. Findet Ihr am Wegrand eine Tonne mit Schlangen-Zeichen, verzieht sich das Liebespaar in eine Kuschelecke, und Ihr steuert stattdessen eine grinsende Sprungfeder-Python, die über jedes Hindernis hinweghüpft. Jedes der rund hundert Level und Bonus-Abschnitte stellt unterschiedliche Anforderungen: Im Dornenbusch schießt Ihr Euer Gorilla-Pärchen von einer rotierenden Tonne zur näch-

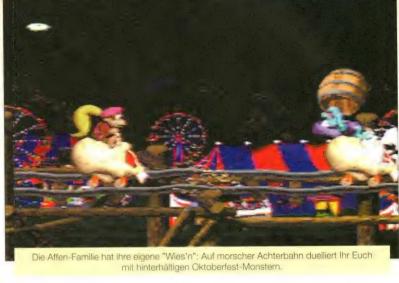
sten, im Vulkan-Krater schwebt Ihr per In den überschwemmten Frachträumer

Während das Schiff endgültig absäuft

erklimmt Ihr panisch den höchsten

von denen Ihr Euch in gemütlichen Schnorchel-Levels erholt.

Ballon über Lava und nützt den Auftrieb von Dampf-Fontänen. Hektische Schwünge von Tau zu Tau werden Euch auf einem sinkenden Dreimaster abverlangt und klebrige Kletterabschnitte versüßen Euch im Hornissennest den Affenspaß. Pflückt Ihr 100 Bananen oder sammelt in einem Level die vier Buchstaben "KONG", winkt ein praktisches Extraleben. Per Bonus-Tonne ballert Ihr Euch in ein Zwischenspiel, in dem Ihr unter Zeitdruck Kisten durchsucht. Monster vermöbelt oder Sterne einsammelt. Außerdem findet Ihr auf versteckten Pfaden Dixie-Münzen: Auf dem Weg zum Piratenlager kauft Ihr in Geschäften Infos über Eure Gegner.



Wer nicht zu Fuß geben will, reitet mit dem Dschungel-Express: Während Nasborn und Schwertfisch mit ibren Zinken die Gegner vom Schirm pieksen, spinnt die Tarantel klebrige Netze, die Ibr als Leiter oder Schuß benutzt. In den Krallen des Papagei erreicht Ihr Plattformen, die noch nie ein Affe zuvor erklommen bat.











Am Steg wartet ein wüster Keuler





geheime Level und Extras. In jeder Welt hat außerdem eine Schule geöffnet, deren Rektor gegen Entgelt Euren Spielstand sichert und Euch in tiefere Geheimnisse der Pirateninsel einweiht. Bis zu drei verschiedene Spielstände kann sich der Lehrer merken und gibt Euch obendrein Auskunft über Spielzeit und die zurückgelegte Strecke. Später wird Eure Schulbildung in einer Quiz-Show geprüft: Beantwortet Ihr alle Fragen richtig, gibt's zwar keine Reise nach Australien, aber ein praktisches Extraleben. Auch für Bestechungsversuche nützen Euch die Goldtaler: Der Endgegner von Welt drei läßt Euch nur gegen 15 Münzen über seine Brücke - wollt Ihr trotzdem vorbei, gibt's schallende Ohrfeigen.

Die einzelnen Welten sind durch eine Fluglinie verbunden, die Ihr mit einer einmaligen Gebühr (zwei Golddukaten) bucht. Bei Geldmangel reist Ihr in die leichteren Levels zurück, füllt Euren Sparstrumpf wieder auf und verlaßt die Gegend mit einem Druck auf "Start" und "Select". Wer bei dem Affentheater Zeit findet, Grafik und Sound zu bewundern, dem sträubt sich vor Lachen das Fell: Piraten-Krokodile mit Holzbein

humpeln geschmeidig über den Bildschirm und geben bei jedem Schritt ein dumpfes Klopfen von sich. Als Kapitäne verkleidete Ratten verfehlen Euch mit dem Säbel und versuchen anschließend, die überdimensionale Waffe aus den Planken zu ziehen. Selbst das Wetter spielt in der Karibik verrückt: Ihr schleicht durch Nebelschwaden, hangelt pitschnaß durch den Monsun und watet danach im Morast. Im Hintergrund trommeln die Dschungel-Rhythmen der Eingeborenen und flippige Tracks, die auf Level und Levelinhalte abgestimmt sind: Flüchtet Ihr panisch vor emporsteigendem Wasser, hetzt die Musik mit Euch mit. Fressen die Fische Euer letztes Leben, dürft Ihr beim letzten Spiel-

stand mit vier Leben beginnen. oe Soli.

Diddy's Kong Quest treibt Euch die Lachtränen in die Augen: Taucht ein Endgegner auf dem Bildschirm auf. sträubt sich dem Affen-Pärchen vor Angst das Fell, baben sie jedoch ein Level-Ende erreicht. feiern die beiden mit Break-Dance und Gitarren-





AFFENSPASS . "Diddy's Kong Quest" steht mit verzwicktem Level-Design, tadelloser Spielbarkeit, liebevoller Grafik und protzigen Spezial-Effekten als "Mario"-Herausforderer an erster Stelle: Die unzähligen Bonus-Runden, kniffligen Rätsel und verstecken Extras garantieren Langzeitmotivation, der Teamwork-Modus katapultiert das abwechslungsreiche Gehangel in den Multi-Player-Himmel. Die Steuerung bleibt trotz der zahlreichen Manöver und Reittiere simpel und intuitiv. Grafik, Sound und Spielgeschehen wurden harmonisch aufeinander abgestimmt: Die Spezial-Effekte dienen nicht als Ablenkungsmanöver, sondern wurden vorbildlich in den Spielablauf eingebunden. Abschnitte mit viel Feindkontakt präsentieren stürmische Grafiken und fetzige Musikstücke, Knobel-Levels zeigen sich im





Kolibri



Höhlenforscher bewundern traumhafte Grotten-Optik und schwebende Ungeheuer: Der riesige Flugwurm sieht nur bedrohlich aus, detoniert aber bereits nach einem Treffer.

Warnung: Kolibri-Halter nebmen sich unbedingt vor Reptilien in acht! Besonders

Kröten und Chamäleons baben es auf das possierliche Tierchen abgeseben. Beide Spe-

zies lauern in Feuchtgebieten. Mit ibren klebri-

gen Zungen verschlingen Kröte und Chamäleon

> den bilflosen Vogel auf einen Satz.



Für das jüngste 32X-Projekt schickt Sega die "Ecco"-Schöpfer in das australische Hinterland. MAN!AC begleitet die Expedition und beobachtet Iden in freier Wildbahn.

den Titelhelden in freier Wildbahn. Prof. Dr. Bannert, anerkannte Fachkraft für Video-Biologie, berichtet:

"Im Regenwald, unserer ersten Etappe, beobachten wir den possierlichen Kolibri beim morgendlichen Nektarschlürfen. Der scheue Vogel huscht von Blume zu Blume und taucht seinen Schnabel in die Blüten. Nach der Stärkung fliegt unser kleiner Freund in den Nachbarforst. Wir schleichen hinterher und finden den Kolibri auf einer Lichtung wieder. Wir werden Zeuge einer sensationellen Entdeckung: Unser Studi-

enobjekt schwirrt um eine kristalline Gesteinsformation und sammelt Luftblasen! Während wir noch über das Phänomen debattieren, wirft unser Kolibri sämtliche Naturgesetze über den Haufen: Der stachelfeine Schnabel glüht plötzlich auf und stößt Laserstrahlen aus! Bevor wir unseren Chaosforscher wiederbeleben können, sammelt der Vogel die nächste Blase auf und zerrt einen Feuerschweif hinter sich her. Wir schließen: Die magischen Luftblasen dienen erschlafften Kolibris als Extrawaffen-Nahrung. Wir hasten zu unserem Sega-Jeep und nehmen die Verfolgung auf. Der Piepmatz verschmurgelt einen Insektenschwarm nach dem anderen und steuert auf die Savanne zu. Kaum haben wir das Blätterdickicht hinter uns gelassen, kommt uns die Expedition

rellen Entdeckung: Unser Studi- gelassen, kommt uns die E

FLATTERHAFT • Mein Australientrip hat mächtig geschlaucht. Klima und Dschungel-Panorama habe ich genossen. leider mutete mir der kleine Reiseführer zuviel zu. Die Schnappschüsse beschreiben die Reisestimmung: Viel hübsche Landschaft, aber keine Spannung. Trotz eindrucksvoller Extrawaffen ist das Vögelchen seiner Umwelt nicht gewachsen: Hektisches Herumgeflattere und zarter Körperbau liefern den Piepmatz an den nächsten Hornissenstachel, der Schutzschild hält zu kurz vor. Zudem stört mich die fantasielose Videospielumsetzung meiner Gastgeber: Dschungel-Rhythmen in Audio-Qualität und wunderschöne Optiken fangen die Stimmung perfekt ein, dafür wurden Hintergrund und Sprites planlos kombiniert. Schade um das innovative Potential und die liebevolle Präsentation: 20 Level mit zu vielen Design-Patzern degradieren "Kolibri" zum Langweiler.





wie ein Fieberwahn vor: Der Kolibri liefert sich heiße Schußwechsel mit bizarren Rieseninsekten und verschwindet in
einer Tempel-Ruine. Im fahlen Dämmerlicht erkennen wir schemenhafte
Säulengänge und glitschige Kreaturen.
Auf dem Rückweg deutet unser Aborigine-Führer auf eine Baumgravur: "XTDJSTDX". "Aborigine-Kunst?" frage ich.
"Nein", der Eingeborene grinst, "ein
Kolbri-Paßwort!" rb

iegnerschwadron: Im Dschungel baller Ihr Hornissenschwärme und fliegende Teufelsrochen vom Himmel.









Um eine Region aus den Stahlklauen der Invasoren zu befreien, müßt Ihr den Energie-Reaktor atomisieren.



ie Menschheit hat mal wieder ein dickes Problem: Im Jahr 2086 marschiert eine Armee

Dumm wie eh und

e: Nur Eure

Kommandos

retten die

Lemminge vor dem

sicheren Tod.

viel Spaß ge-

macht! Umso

größer ist die

Freude beim

Erfolg:

riesiger Kampfroboter auf der Erde ein und verschleppt alle Menschen in unterirdische Bunker, Nur Ivan Popovich, russischer Elite-Soldat, kann die aufdringlichen Aliens stoppen und die Reaktoren zerstören, mit denen

ie weltbekannten Kamikaze-Nager feiern ihr eindrucksvollstes Comeback! Sony Interactive katapultiert die possierlichen Puzzle-Akteure

rettenden Ausgang und entscheidet durch die Zuteilung unterschiedlicher Talente über das Schicksal des Stammes.

Ein falscher Schritt zwingt zur Selbst-Detonation und zerbläst die Der Weg der hilflosen

Komplizierte Level-Konstruktionen machen Euch bei 3D Lemmings schwer zu schaffen. Erwählte

Wuschelhaare weisen den Pfad zum Ausgang, eifrige Bauarbeiter graben den Weg frei oder

umgehen Hindernisse mit einem Brückenprojekt. Nur gewitzte Lemming-Führer bringen die Sippe in Sicherheit, Für

> 3D-Freaks gibt's die "Virtual Lemming"-Funktion: Seht die Völkerwanderung aus Nager-

Lemminge

verschiedene Spielstufen, die alle in echtzeitberechneter in unzählige Winz-Ebenbilder. Selten hat Verlieren "3D Lemmings" eröffnet neue Rätselwelten vor spannender in ulkigen Zirkuslevela und im alten Ägypten

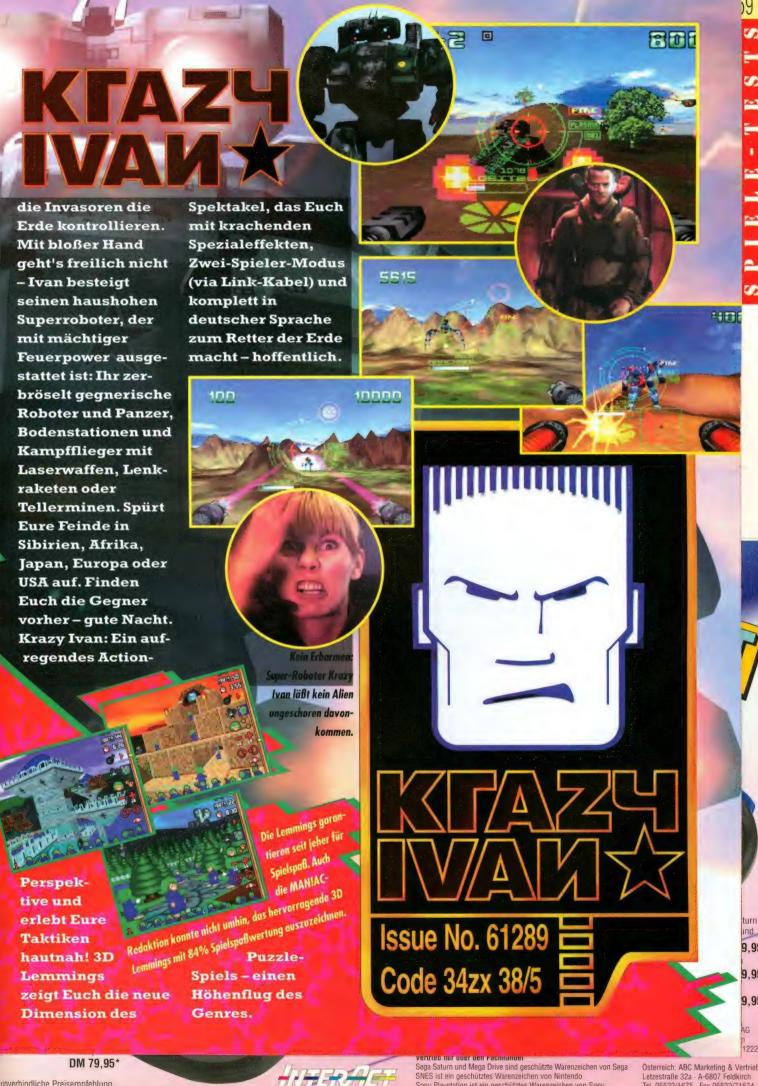
Lemmings führt durch

sische Lemmings-Elemente mit revolutionärem Design. Lotst Eure Schützlinge zum

und verquickt klas-

dritte Dimension

3D-Grafik dargestellt werden.



SSAUL

Mit Eurem Panzer durchkämmt Ihr riesige Spielareale, in denen haufenweise Feinde und Fallen lauern. Der kleinste Fehler kann Ever Ende sein!

n der Zukunft sind alle Kulturen der Erde durch das gigantische WorldNet verbunden. Jeder ist hier sein eigener Star: Steuert einen computer-generierten Assault-Rigs-Kampfpanzer in diese virtuelle Welt und duelliert Euch mit anderen Netzwerksurfern, die ebenfalls mit Rigs ins WorldNet-Feld ziehen. Insgesamt müßt Ihr 50 verschiedene Spielebenen meistern, die mit

Sprungschanzen, verwinkelten Stockwerken und unzähligen Fallen ausgestattet sind. Zudem behindern Euch auch die anderen Assault-Rigs-Piloten die Suche



nach dem Ausgang und die Jagd nach Extras. Mit dem optionalen Link-Kabel

kämpft Ihr zu zweit in 20

und seinen Freund. die Schatztruhe.

Zusammen mit Eurem treuen Gefährten wagt Ihr **Euch in ein Land** voller Drachen, Magier und vielen urkomischen

weiteren

WorldNet-

Arenen um die Vorherrschaft im

Cyberspace.

Assault Rigs versetzt Euch in

3D-Welt voller

Spannung und

Action.

eine faszinierende

Gestalten -



estseller-Autor Terry **Pratchett lieferte** die Vorlage für dieses abgedrehte Adventure um Rincewind, den unfähigen Zauberer







Auf dem Saturn steigen Kämpfer im schicken Textur-Outfit in den Ring, für die 32X-Hardware setzt Sega das Arcade-Vorbild im stilgetreuen Poly-

Pai vs Akira: Ihren Sexappeal hat die Action-Künstlerin

leider eingebüßt, ihre fiesen Griffe jedoch nicht verlernt.

gon-Look um. Alle Charaktere und Bewegungen der Saturn-CD wurden adaptiert, die Spielmechanik 1:1 übernommen: Ihr wählt eine von acht Figuren und kloppt gegen einen Freund oder den Computer. Entgegen klassischen 2D-Prüglern sind nur drei Tasten

belegt: Ihr führt mit Tritten und Schlägen flotte Kombos aus und kombiniert konventionelle Offensiven mit Specials. Habt Ihr mit einer Schlagserie die Deckung Eures Kontrahenten geknackt, setzt Ihr ein Manöver an oder legt den Gegner mit einem Griff auf die Matte. Purzelt Euer Opfer nach der Attacke aus dem Ring, geht die Runde an Euch: Zwei Siege später reist Ihr zum nächsten Duell. Liegt ein Kämpe am Boden, wirbelt Ihr durch die Luft und kracht auf den Brustkasten des Kontrahenten.

HERSTELLER SEGA SYSTEM MEGA 32X ZIRKA-PREIS 120 MARK ANBIETER SEGA SOUND 68 SPIELSPASS Akira goes 32X: Optisch hat die "Virtua

Fighter"-Clique nachgelassen, spielerisch bleiht's einer der besten 3D-Prügler. POLYGON-HAMMER • Technisch liegt das 32X-

'Virtua Fighter" hinter beiden Saturn-Varianten zurück. Doch trotz der hardwarebedingten Einbußen ist die Modul-Umsetzung spielerisch dem Original ebenbürtig. Leichte Spezialmanöver und Kombos erlauben Neulingen einen

problemlosen Prügel-Einstieg, Profis tüfteln begeistert neue Angriffs-Taktiken aus: Nur Special-Puristen haben bei "Virtua Fighter" wenig zu lachen. Die alte Polygon-Optik ist zu verschmerzen, dafür bremst die lahme Animation den Spielspaß. Wer keinen Saturn hat, greift trotzdem zu.

GmbH · FarEast-Import-Export

Vertrieb nur über den Fachhandel

27404 Weertzen · Tel. (0 42 87) 12 51 · Fax (0 42 87) 6 07

Sega Saturn und Mega Drive sind geschützte Warenzeichen von Sega SNES ist ein geschütztes Warenzeichen von Nintendo Sony Playstation ist ein geschütztes Warenzeichen von Sony

Habt Ibr Endgegner Akira geschlagen, stellt sich Blech-Braut Dural zum Kampf. Wer keine drei Siege gegen den Bonus-Kämpen erringt, bat seine Chance



Schweiz: ABC Import & Export AG Baggastiel 48 · CH-9475 Sevelen

Tel. 081/7852960 · Fax 081/7851222

Österreich: ABC Marketing & Vertrieb Letzestraße 32a · A-6807 Feldkirch Tel. 05522/1675 · Fax 05522/71674

vertan.

Saturn.100% kompatibel

mit zusätzlichem Dauer- und

Synchronfeuer, sowie Zeitlupe.

*unverbindliche Preisempfehlung

DM 79.95*

"Virtua Fighter" für den Saturn wurde in MANIAC 8/95 mit 82%, die "Remix"-Version in MANIAC 11/95 ebenfalls mit 82% Spielspaß getestet. Gegen Weihnachten erscheint für den Saturn "Virtua Fighter 2", Entwickler-Team AM2 beendet gerade den dritten Automaten.

ECHPST STICK



An dieser Stelle

ein Hinweis zu

gen. Ab und zu

uns, ältere Spie-

erlauben wir

le gegenüber

nal-Kritiken

unseren Origi-

abzuwerten. In

einigen Genres

ist die Entwick-

lung so stark

vorangeschrit-

Qualitätsniveau

insgesamt ange-

stiegen ist. So

bat z.B. "FIFA

Mega Drive vor

einem Jahr 89%

Spielspaß erbalten, doch ange-

sichts aktueller Konkurrenz würden wir die

Wertung beute um drei Prozent

berabsetzen.

Dementspre-

chend sind die

aktuellen 88%

sion durchaus

als Steigerung gegenüber dem

Vorgänger zu

versteben.

für die neue Ver-

'95" auf dem

ten, daß das

unseren Wertun-

Entwickler: Extended Play Productions • Produzent: Bruce McMillan • Design: Bruce McMillan • Programmierung: Brian Flank, David Hards, Shawn Taras • Grafik: David Adams • Sound: Robert Bailey

FIFA Soccer 96

Blick in die Kristallkugel: Rauschbärtige Opas sitzen in einem verlassenen Kellerraum des EA Sports-Bürokomplexes. Der Projektleiter schwingt aufmunternd die Gehhilfe, denn "FIFA Soccer '26" muß bis zum Weihnachtsgeschäft 2025 fertig werden...

Angesichts der Langlebigkeit von Electronic Arts' Fußballserie scheinen solche Visionen keine Utopie zu sein. Immerhin liegt mit "FIFA '96" bereits die dritte Version für das Mega Drive vor. Während auf 3DO, PC oder Playstation mit kühner 3D-Grafik experimentiert wird, gibt's für Segas 16-Bit-Veteranen weiterhin die alte Isometrie-Kost. Nicht Faulheit der Programmierer ist der Grund; die Mega-Drive-Technik packt einfach keine größeren Mengen an Polygon-Kickern.

Auch an der Designfront machte man keine Klimmzüge: "FIFA '96" sieht so aus und spielt sich wie die Vorgänger. Natürlich gibt es Verbesserungen im Detail: Schüsse lassen sich jetzt antäuschen sowie Lobs leichter und effizienter hoch in den Strafraum zirkeln. Der Spielablauf wird dadurch aber nicht wesentlich beeinflußt. Wie gehabt sucht man seine Stürmer mit schnellen Pässen und hofft auf ein paar Sekundenbruchteile Zeit, um den Schuß-Feuerknopf gedrückt zu halten. Je länger das Kraftsammeln, desto doller der Schuß.

Da die gegnerischen Kicker generell etwas einfallsreicher kombinieren, fallen Siege nicht mehr so leicht wie bei "FIFA '95". Zusätzlich läßt sich der Anspruch der Steuerung in zwei Stufen einstellen. Extrem positiv macht sich der Teamund Spieler-Editor bemerkbar. Damit könnt Ihr allen Mannschaften (die Bundesliga-Teams sind z.B. komplett dabei) "echte" Spielernamen verpassen. Oder man entwirft sein eigenes Ensemble und spickt es nach Belieben mit den Superstars anderer Vereine.

Die neuen Trainingsrunden erfreuen vor allem Einsteiger. Auf vielfachen Wunsch dürft Ihr jetzt auch die Zusammensetzung von Ligen editieren. Listigerweise darf man aber nur Teams entfernen, gegen die man schon einmal gewonnen hat. bl

a aber nicht gehabt sucht bellen Pässen undenbruch-Feuerknopf er das Kraft-chuß.

Ker generell bieren, fallen

Unter Beschuß: Der Torwart hat alle Hände voll zu tun, seinen Kasten

No. Pos Name Jermio
12 6 L Harchegiani 99
5 IJ P. Haddini 92
6 IJ F. Baresi 89

Die Menüs wurden optisch überarbeitet, sind aber genauso übersichtlich und durchschaubar wie ber "FIFA '95".



Beim Einwurf zeigt das Zielkreuz an, in welche Richtung der Ball nach dem entscheidenden Knopfdruck flieat.

SCHÖN & GUT • Was soll man an "FIFA Soccer" noch groß verbessern? Neumodischen 3D-Firlefanz verbietet die limitierte Mega-Drive-Technik und viel mehr Steuerungs-Kleinkram läßt sich nicht in drei Feuer-knöpfe packen. Auf dem Platz gab es gegenüber dem letztjährigen Vorgänger entsprechend wenig Änderungen. Natürlich ist alles wieder schön spielbar, leicht zugänglich und liebevoll präsentiert, aber soll man dafür nochmal 120 Mark abdrücken? Wodurch "FIFA '96" letztendlich zur lohnenden Anschaffung wird, ist der neue Editor. Mit individuellen Teams und Spielern kommt neuer Pep ins vertraute Gekicke. Verschärfte Schwierigkeitsgrade locken auch Könner ans Joypad, die bei "FIFA '95" selbst mit Australien jedes Weltturnier gewonnen haben. Auf dem Mega Drive bleibt EA Sports unge-

schlagen: Wenig Innovation, aber grundsolide, ausgereifte Fußballkost.



Auf dem Spielfeld fühlen sich "FIFA"-Kenner sofort zuhause. Die Neuerungen (u.a. Schuß antäuschen) halten sich in Grenzen und wirken sich kaum auf den Spielverlauf aus.

SOIGERADO 1996 Electronic Arts

Animators
SO MACDIONAID

ANIMATOR
SO MACDIONAID

BIT

21

HERSTELLER
SEGA
SYSTEM
WIEGA DRIVE

ZIRKA-PREIS
120 MARK

ANBIETER
SEGA

GRAFIK
76 %
SOUND
77 %

SPIELSPASS

Keine Durchbrüche, aber sinnvolle

Verbesserungen im Detail: Routiniertes

Update für treue Mega-Drive-Kicker.

Andere V

59,9

54.95

109 9

SATURN & DEMO

ARCADE BACER

DEV

FAN

KLA

NB.

PO PRI ROI ROI

SHI

SO SPI STF SUF SUF

SUI

TER

BACK UP MEMORY CONVERTER JOYPAD SATURN

6 PLAYER ADAPTER ACTION REPLAY ADAPTER

Antennenkabel mit Bildfilter

Tel.: 02 51 / 52 78 54 & 52 55 22 Persönliche Bestellannahme Mo.-Fr. 9.00-22.00 Uhr Sa. 10.00-18.00 Uhr

FREAK'S SHOP

Fax: 02 51 / 52 79 71 An / Verkauf von Gebrauchtspielen Weselerstr. 54 • 48151 Münster

AERO THE ACRO-BAT 2 ALADDIN ALIEN SOLDIER 89.95 ASTERIX - Power of Gods 89 95 ATP TENNIS BATMAN & ROBIN BATMAN FOREVER 89.95 BOOGERMAN 59 95 BUBBLE & SQUEAK CHUCK ROCK 2 CLAYFIGHTER COMIX ZONE COOL SPOT DAFFY DUCK in Hollywood DAS DSCHUNGELBUCH **DEMOLITION MAN** 89.95 DIE SCHLUMPEE 69 95 DINO DINI'S SOCCER DYNAMITE HEADY EARTH WORM JIM ECCO THE DOLPHIN 2 FEVER PITCH - Mario Basi FIFA SOCCER '95 FIFA SOCCER '96 89,95 59,95 FOREMAN FOR REAL GAREIEI D JUNGLE STRIKE 89.95 KONIG DER LOWEN 69 95 MEGA MAN WILLY WARS 89 95 MEGA SWIV MICRO MACHINE NBA ACTION '95 NBA LIVE '95 NHL HOCKEY '96 PAGEMASTER PETE SAMPRAS '96 PGA TOUR GOLF 2 PROBOTECTOR PSYCHO PINBALL <A> 69.95 REVOLUTION X RISTAR SAMURAI SHODOWN 89.95 SENSIBLE SOCCER 59.95 SEPERATION ANXIETY SHINING FORCE 2 SKELETON KREW SLAM MASTER SOLEIL 109.95 SONIC 3 SONIC & KNUCKLES SPARKSTER SPEEDY GONZALES 89.95 STORY OF THOR STREET RACER <A> STRIKER 89.95 SUPER SKIDMARKS S. STREETFIGHTER 2 SYNDICATE TAZMANIA 2 THEME PARK 99 95 TRUE LIES URBAN STRIKE VECTORMAN

SONDERANGEBOTE !!! MEGA DRIVE

39,95

44.95

29.95

49.95

49.95

39,95

49.95

39.95 39.95

3 SPORT-GAMES Super Monaco & Wimb & Ultimate Soccer ADV. OF MIGHTY MAX AERO THE ACROBAT

ARCH RIVALS

CASTLEVANIA

COMBAT CARS

DRAGONS REVENGE

BACK TO THE FUTURE 3 BALLZ 3D BARKLEY SHUT & UP

BLADES OF VENGEANCE Bloodshoot / Battle Franzy BRUTAL - Paws of Fury BUBSY THE BOBCAT 2

CORPORATION
Cosmic Space. & Fantastic Dizzy
DAVIS CUP TENNIS

E.A.Hockey & John Madder ETERNAL CHAMPIONS GENERATION LOST

GLOBAL GLADIATORS

GUNSTAR HEROES HAVOC HURRICANES

HYPERDUNK	29,95
JAMES POND 3	29,95
J.MADDEN FOOTBALL '94	29.95
JURASSIC PARK	49.95
JUSTICE LEAGUE	59.95
KICK OFF 3	39,95
LEMMINGS 2	39,95
LHX ATTACK	39,95
MARKOS MAGIC FOOTBALL	39.95
	49,95
MEGA-LO-MANIA	39.95
MICKEY MANIA	49.95
MISS PACMAN	59.95
NBA JAM	49.95
NBA JAM TOURNAMENT	69.95
NHL HOCKEY '95	49,95
NORMYS BEACH BABES	29.95
PAC-MANIA	49.95
PHELIOS	29.95
PITFALL	39.95
PUGGSY	29.95
RASENMAHERMANN	39.95
RED ZONE	49.95
RISE OF THE ROBOTS	39.95
ROAD RASH 3	59.95
ROCKET KNIGHT ADV.	39,95
SHAQ FU	39.95
SKITCHIN	29,95
SONIC 1	29.95
SONIC 2	49,95
SONIC PACK:	
Sonic 1 & 2 & Dr. Robotnik's	99,95
STREETS OF RAGE 1	49.95
STRIDER 2	39.95
SWORD OF VERMILLION	29.95
SYLVESTER & TWEETY	49.95
TINY TOON	39.95
TOE JAM & EARL 2	39.95
TOUGHMAN CONTEST	49.95
WIZ'N LIZ	29,95
WORLD CUP USA '94	29,95
WRESTLE WAR	39.95
YOGI BEAR	49.95
ZERO THE KAMIKAZE SQIR.	59,95
ZOMBIES	39.95
ZOOL	39,95
ZUBEHÖR	
MEGA DRIVE:	

ZUBI	HÖR
MEGA	DRIVE:

MEGA DRIVE KONSOLE	159.95
2 INFAROTS JOYPADS	49.95
3 / 6 BUTTON PAD	je 29.95
ACTION REPLAY 2	89.95
JOYPAD - Verlängerung	12.95
RGB <scart> 1 / 2 KABEL</scart>	je 24,95
SV 401 "Stick"	29.95
SV 433 "Joystick"	29.95
SV 437 "Programmable"	59.95
MEGA CD:	

ADAPTER US / PAL BACK UP BAM

2 CHINES II4 I	05.50
ANOTHER WORLD 2	69,95
BATMAN RETURNS	19.95
BATTLECORPS	69.95
BEAST 2	49.95
BLACKHOLE ASSAULT	29.95
DUNE <a>	89,95
ECCO THE DOLPHIN	49.95
ETERNAL CHAMPIONS	89.95
FAHRENHEIT	89.95
FIFA SOCCER	59.95
FLYING NIGHTMARES	69.95
FORMULA 1 RACING	89.95
HOOK	29.95
KEIO FLYING SQUAD	79.95
LINKS	69,95
LUNAR 2	US 119,95
MICKEY MANIA	69.95
MICROCOSM	69.95
MIDNIGHT RAIDERS	89.95
MYST	109,95
NBA JAM	49.95
NHL '94	39.95
POWERMONGER	29.95
PRINCE OF PERSIA	39.95
ROAD ADVENTURE	19.95
SEVER SHARK	39.98
SHERLOCK HOLMES	39.95
SHINING FORCE	89.95
SILPHEED	69,95
SNATCHER	89.95
SOULSTAR	59.95
SURGICAL STRIKE	89.95
SYNDICATE	99.95
THUNDERHAWK	49.95
TIME GAL	19.95

WOLFCHILD

32 X "Hardware"	229,9
GOLF MAGAZINE	99.9
KOLIBRI	109,9
METAL HEAD	119,9
MOTHERBASE	109.9
MOTORCROSS CHAMP	109.9
SLAM CITY-S.Pippen <cd></cd>	89.9
STELLAR ASSAULT	99.9
SUPER SPACE HARRIER	79.9
Toughman Contest Boxing	89.9
VIRTUA FIGHTER	109,9
VIRTUAL HYDLIDE	109.9
WWF RAW	99.9

ART OF FIGHTING CAS	59 95
BLACKHAWK <a>	59,95
BLACKHAWK	69,95
BLAZING SKIES <a>	39,95
BRAINIES	49.95
BRAWL BROTHERS	49,95
Champion World Class Soccer	34,95
CHOPLIFTER 3 <a>	39.95
CLAYFIGHTER <a>	49.95
CLAYMATES	39,95
DARIUS TWIN <a>	39.95
DRAGON - Bruce Lee Story	49.05

69.95

39.95

49,95

39.95

49,95

49,95

49 95

49,95

69.95 59.95

39.95

59.95

49.95

PAC IN TIME PAC MAN 2

VIRTUA STICK	79.95	DARIOS IVVIII CAS
VIII 071 071 011	, 5,55	DRAGON - Bruce Lee Stor
SATURN GA	MES	DSCHUNGELBUCH <a>
- Control of the Cont		EARTHWORM JIM
Bug	99,95	EEK! THE CAT
CASPER	119,95	
Clockwork Knight 1 & 2	je 89,95	FIFA SOCCER
CYBER SPEEDWAY	89.95	FLASHBACK
CYBERIA	119,95	GHOUL PATROL <zombie 2<="" td=""></zombie>
DAYTONA U.S.A.	119,95	
DIGITAL PINBALL	89.95	INDIANA JONES G.ADV.
FANTASY PINBALL	jap. 119,95	JACK NICKLAUS GOLF <a< td=""></a<>
GALE RACER	jap. 119.95	KICK OFF 3
GREATEST NINE	jap. 109.95	KING ARTHUR'S WORLD <
LAYER SECTION	jap. 119,95	LAST ACTION HERO <a>
Magic Knight Ray Earth	jap. 109,95	LEMMINGS <a>
MYST	99.95	LEMMINGS 2
NBA JAM TOURNAMEN	T 89.95	MAGIC BOY <a>
PANZER DRAGOON	109.95	MARKOS MAGIC FOOTBAI
PEBBLE BEACH GOLF	89.95	
RACE DRIVIN	jap. 99,95	MEGA MAN X
ROBOTICA	89.95	MICKEY MANIA
SHINING WISDOM	jap. 119,95	
SHINOBI X	99.95	NHL HOCKEY '95 <a>
STREETFIGHTER-The N		
SUIKO ENBO	jap. 119,95	PAGEMASTER
THEME PARK	109.95	PIERRE LE CHEF <a>
TWIN BEE DELUXE	jap. 119,95	PILOTWINGS <a>
VICTORY GOAL	89.95	PINBALL FANTASIES
VIRTUA FIGHTER		PITFALL
VIRTUA FIGHTER REM	IX 89,95	PLOK <a>

POCKY & ROCKY <A: POPIN TWIN BEE 1 8 2

BASEBALL	109.95	POP'N TWIN BEE 1 & 2 je	49.95
VF RAW	89.95	PRINCE OF PERSIA <a>	59.95
		RASENMÄHERMANN <a>	39.95
GAME GEAR:		RISE OF THE ROBOTS	39,95
GAME GEAN.		ROBOCOP Vs. TERMINATOR	59,95
TION REPLAY	59,95	ROCK N ROLL RACING <a>	59,95
E BATTLER	29.95	S.O.SSINK OR SWIM	49,95
VILISH	39.95	SHAQ FU <a>	39.95
NALD DUCK-Deep Duck	39.95	SKYBLAZER <a>	49.95
NTASTIC DIZZY	39.95		49.95
OREMAN BOXING	29.95	SOCCER KID <a>	49.95
LLEY WARS	39.95	SONIC BLASTMAN <a>	49.95
AX	39.95	SPACE ACE <a>	49.95
A JAM	49.95	SPIDERMAN - Animated	59.95
YMPIC GOLD	49,95	SPIDERMAN - X-MEN	59.95
TRUN	39.95	STAR WING <a>	39,95
TE SAMPRAS TENNIS	39.95	STREET RACER	49,95
A TOUR GOLF	39.95	STREETFIGHTER 2 <a>	59.95
WERSTRIKE	39.95	STRIKER <a>	49.95
INCE OF PERSIA	39.95	SUPER BOMBERMAN 2 <a>	
BOCOD	29.95	SUPER MARIO KART	69.95
BOCOP VS TERMINATOR	49.95	SUPER DROP ZONE	49,95
INOBI 1	29.95	SUPER ICE HOCKEY	49.95
INOBI 2	39.95	S. MARIO ALL STARS	64.95
NIC 2	49,95	SUPER MARIO WORLD <a>	49.95
NIC CHAOS	39.95	SUPER METROID <a>	59.95
NIC SPINBALL	49.95	SUPER MORPH	39.95
IDERMAN	29.95	SUPER PUTTY <a>	39,95
REETS OF RAGE	39.95	SUPER STAR WARS <a>	49,95
PER MONACO GP 2	49.95	SUPER TENNIS	39.95
PER SPACE INVADERS	39.95	SUPER TURRICAN <a>	49,95
PERMANN	29,95	SYNDICATE	59.95
RMINATOR	39.95	TERMINATOR 2-J. DAY	49.95
		TIME SLIP <a>	39.95
MANGA:		TINY TOONS	49.95
WANGA:			39,95
		TRODDLERS <175 Levels> <a>	49.95



THEME PARK	Mega Drive & S-Nes	je 99,95
------------	--------------------	----------

SONDER	ANGEBOTE !!
SUPER	NINTENDO:

ACTRAISER <a>	49.9
ACTRAISER 2	69.9
ADDAMS FAMILY 1	49.9
AERO THE ACROBAT <a>	49.9
AERO THE ACROBAT 2	69.9

VORTEX	39.95
WARLOCK	49.95
WWF RAW	69.95
X-KALIBRE 2097	39.95
YOGI BEAR	59.95
YOUNG MERLIN <a>	49.95
ZELDA 3 <a>	69,95
ZERO THE KAMIKAZE S.	<a> 69,95
ZOMBIES	49.95
orto) • Versandpr	eise per Nac

		i
SUPER NINTE	NDO:	
90 MINUTES	109,95	
ASTERIX & OBELIX	119.95	
BATMAN FOREVER	109.95	
BIG SKY TROOPER	109.95	
BIOMETAL <a>	89.95	
BOOGERMAN	109,95	
CAPTAIN COMMANDO	99.95	
CASTLEVANIA - VAMPIR	109.95	
	US 139.95	
CIRCUIT USA	109,95	
COOL SPOT	59.95	
CUT THROUT ISLAND	109,95	
DEMOLITION MAN	109.95	
DEMONS CREST <a>	79.95	
DONKEY KONG COUNTRY	119.95	
FIFA SOCCER '96	109,95	
FINAL FANTASY 2	US 129.95	
FINAL FANTASY 3	US 139.95	
F F.3 Spielberater < 480 Sei	ten> 49,95	
FLINTSTONES-The Movie«		
FOREMAN FOR REAL	99.95	
HEBEREKE POPOON <a>		
HEBEREKE POPOITO	89.95	
ILLUSION OF TIME	109.95	
INT. SUPERSTAR SOCCE		
INT. SUPERSTAR SOCCER		
ITCHY & SCRATCHY	69,95	
JELLYBOY <a>	79.95	
JOE & MAC 3	89.95	
JOHN MADDEN 96	109.95	
JUDGE DREDD	89,95	
JUNGLE STRIKE	89,95	
JUSTICE LEAGUE	69,95	
KAWASAKI SUPER BIKES		
KID CLOWN IN CRAZY C.	69.95	
KILLER INSTINCT	139.95	
KÖNIG DER LÖWEN <a>	79,95	
LORD OF THE RINGS	US 89.95	
L. MATTHAUS SOCCER	99.95	
LUFIA	US 89.95	
M. BASLER SOCCER <a>		
MASK	109,95	
MECHWARRIOR 3050	109,95	
MEGA MAN 7	99,95	
MEGA MAN X 2	99.95	
MICHAEL JORDAN CHAC		
Mickey & Minni Mystery C		
MICRO MACHINES 2	99,95	
NBA - GIVE 'N'GO NBA JAM TOURNAMENT	129,95	
NBA LIVE 05	79.95	

ES Konsole & Fifa Soccer	
Mario All Stars	269.9
FAROT-JOYPADS	69.9
PIELER ADAPTER	49.5
PTER US / PAL "Fire"	29,9

S-NES ZUBEHÖR:

269.95 69.95 49.95 29.95 89.95 49.95 2 IN 6 SF ACTION REPLAY 3
FIGHTER PAD "Ascii"
FIGHTER STICK SN "Fire" 79.95 PAD SCART / RGB KABEL Super Adventure Stick SV 337 Pad 59,95 SV 338 Topfighte 119.95 ULTRA 2 in ONE PAD 39.95

GAME BOY:

GAME BOY & TETRIS	99,95		
CASTLE QUEST	29,95		
CLIFFHANGER	29,95		
DRACULA	29.95		
FELIX	29.95		
MICRO MACHINES	29.95		
PANG	29,95		
RASENMÄHERMANN	29,95		
SENSIBLE SOCCER	29,95		
SUPER MARIO LAND 2	44,95		
WARIOLAND	49.95		
ZELDA <a>	29.95		

3 DO

3 DO Games Gebraucht ab 49.95

PLAY STATION:		
PLAY STATION "Hardware"	579,95	
PLAY STATION & 3 Spele	829,95	
Action Replay 2	69.95	
Ascii Pad	69,95	
Ascii Stick	109,95	
Controller	59,95	
Euro Scart Kabel	69.95	
HF Adapter	49,95	
Link Kabel	49.95	
Memory Card	49,95	
Mouse	59.95	
Pad "Verlangerungskabel"	19,95	
3 DECATHLON	89,95	
AGILE WARRIOR	89,95	
AIR COMBAT	89.95	
ASSAULT RIGS <24.11>	89.95	
Pottle Arena Tachindan	90.05	



69,95 109,95

KILLER INSTINT		S-Nes 13	9,95
PGA TOUR GOLF '96	109,95	CYBERSLED	89,95
POCKY & ROCKY 2	69,95	Destruction Derby	99.95
Porkey Haunted Holydays	119,95	DIGITAL PINBALL	89.95
PRIMAL RAGE	109.95	DISK WORLD	89.95
REVOLUTION X	109,95	ELEVENTH HOUR	89,9
SEPERATION ANXIETY	109,95	GOAL STORM	89,9
SHADOW RUN	99.95	HEBEREKE POPOITTO	89.95
SIDEPOCKET < Billiard>	79.95	JUMPING FLASH	89.95
SIM CITY	89.95	KILLEAK THE BLOOD	89.98
SOCCER SHOOTOUT	89.95	LEMMINGS 3D	89.9
SOULBLAZER	99.95	LOADED	89.9
SPAWN		NBA JAM TOURNAMENT	79.9
SPIKE MAC FANG	JS 89.95	NOVASTORM	89.9
STAR TREK STAR FLEET A.	79.95	PARODIUS	89.9
STARGATE	69.95	PGA TOUR GOLF	89,9
SUPER BC KID	99.95	PHILOSOMA <24.11>	89,9
SUPER BOMBERMAN 3	109,95	PRIMAL RAGE	89,9
SUPER MARIO WORLD 2	119.95	RAIDEN PROJEKT	89,9
SUPER PINBALL	69.95	RAPID RELOAD	89.9
SUPE PUNCH OUT	69.95		79,9
S.RETURN OF THE JEDI	79.95		99.9
SUPER TURRICAN 2	99.95	SHELL SHOCK	89.9
THEME PARK	99.95	SHOCKWACE ASSAULT	
TIME COP	109,95		89.9
UNIRALLY	99 95		109.9
URBAN STRIKE	109,95		89.9
WARIO'S WOODS	79 95		
WATERWORLD	109,95		0010
WEAPON LORD	119,95		89.9
WORLD MASTERS GOLF			99.9
WORMS	99,95	WWF RAW <24.11>	
WWF COIN UP	119,95	WWF COIN UP	89,9

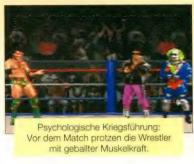
Entwickler: Sculptured, USA • Produzent: Michael Archer • Programmlerung: John Blackburn, Lynn Pugh, Tom & Eric Tolman • Sound: Paul Webb & Dean Morrell

WWF Wrestlemania



Acclaim im Wrestling-





Sechs Wrestler aus dem WWF-Stall nebmen an der "Wrestlemania" teil:

8

Bret Hart

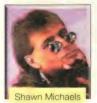
Fieber: Nach dem "Monday Night Raw" tretet Ihr im vierten Nintendo-Wrestling zum jährlichen Ringtumult "Wrestlemania" an. Trotz des Titels hat das Catchen mit "WWF Super Wrestlemania" von 1992 nichts zu tun, sondern basiert auf dem gleichnamigen Spielautomaten. Bevor Ihr über die Seile klettert, wählt Ihr einen von sechs TV-geprüften Wrestlern. Anschließend meldet Ihr Euch zum Turnier um den begehrten Champion-Gürtel: Scheucht Ihr die Gladiatoren um den "Intercontinental"-Gürtel durch den Ring, tretet Ihr pro Match gegen einen Gegner an. Wer sich jedoch den "World Westling Federation Champion" nennen will, muß pro Match

Im Gegensatz zu den "WWF"-Vorgängern orientiert sich "WWF Wrestlemania" an Acclaims Prügeler "Batmans Return": Ihr bedient Euch hauptsächlich harter Schläge und Tritte. Mit einem schallenden Uppercut befördert Ihr den Kontrahenten in die Lüfte, ein Tritt in den Bauch läßt ihn nach vorne zusammensinken. Sitzt ein Schlag besonders gut, fliegen dem Wrestler die Hilfsmittel aus den Taschen: Doink verliert eine handvoll Kegel, aus Bret "The Hitman" Hart's Taschen kullern rosa Herzen, und der Untertaker verteilt Knochen und Totenköpfe im Ring. Natürlich setzt Ihr auch zu krachenden Piledrivern und Bodyslams an. Alle Catcher verfügen über eigene Special-Moves: Der Undertaker läßt seine "Seelen der Dunkelheit" durch die Halle schwirren, Doink zieht dem Gegner einen Hammer über die Rübe. Obendrein gibt's Punkte für Multi-Hit-Combos, die Ihr nur landet, wenn Ihr den Gegner im Clinch habt. Euer Durchhaltevermögen wird mit einer Energieleiste angezeigt - nur wenn diese leer ist, könnt Ihr dem Pin nicht entfliehen. Habt Ihr den Gegner ausgelaugt, tretet Ihr noch ein zweites Mal gegen ihn an: Der beste aus drei Kämpfen gewinnt. Selbstverständlich dürft Ihr auch einen Freund zum Duell auffordern, im "WWF Chamionship"-Modus hat der zweite Spieler jedoch einen Verbündeten.

Alle Kämpfer wurden digitalisiert, so daß Ihr Euren Realhelden sofort wiedererkennt. Zum ersten Mal in einem "WWF"-Geprügel lauscht Ihr während dem Match einer Hintergrund-Popmusik und einem Kommentator - dieser ist allerdings nicht so gesprächig wie seine TV-Vorbilder. Die glorreiche Erkennungsmusik jedes Wrestlers hört Ihr

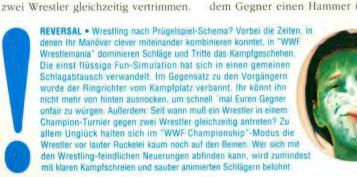


















Tekken at ATION 109.90



DESTRUCTION DERBY 99.90



PULSTAR EO

139.00

PLAYSTATION	
	F00.00
Grundgerät dt	589.00
Joypad (Sony) dt	59.90
Joypad (NeGcon) dt	89.90
Joypad (ASCII) dt	69.90
Joyboard (ASCII) dt	119.90
Link-Kabel	49.90
RGB-Scart-Kabel	49.90
Memory Card dt	49.90
Maus	59.90
Air Combat dt	89.90
Agile Warrior F-111X dt	89.90
Alone in the Dark dt	99.90
Assault Rigs dt	89.90
Chessmaster dt	89.90
Cybersled dt	89.90
Destruction Derby dt	99.90
Diskworld dt	89.90
Eleventh Hour dt	99.90
Extreme Games dt	89.90
FIFA-Soccer '96 dt	109.90
Goalstorm dt	89.90
Gundam ip	59.90
Hebereke's Popoitto dt	89.90
John Madden '96 dt	109.90
Jumping Flash dt	89.90
Kileak the Blood dt	89.90
Krazy Ivan dt	89.90

	Lemmings 3D dt	89.90
	Lone Soldier dt	89.90
	Novastorm dt	89.90
	Panzer General dt	89.90
1	Parodius dt	99.90
1	PGA Tour Golf '96 dt	109.90
1	Philosoma dt	89.90
i	Pool Champion dt	89.90
No.	Primal Rage dt	89.90
-	Raiden Project dt	89.90
2000	Rapid Reload dt	89.90
I	Rayman dt	89.90
ì	Ridge Racer dt	99.90
1	Road Rash dt	109.90
1	Shockwave Assault dt	99.90
ì	Starblade Alpha dt	89.90
1	Street Racer dt	89.90
ı	Striker '96 dt	99.90
1	Tekken dt	109.90
1	Theme Park dt	109.90
1	Thunderhawk II dt	109.90
1	Toh Shin Den dt	89.90
1	Total Eclipse Turbo dt	99.90
1	Twisted Metal dt	89.90
1	Viewpoint dt	109.90
1	Warhawk dt	89.90
1	Wipe Out	99.90
1	Wrestlemania Arcade dt	89.90
1		
- 1		- 1

)	SATURN	
)	Grundgerät dt 50Hz	899.00
)	inkl. Virtua Fighter+Clockw	ork
)	Joypad dt	44.90
)	Joyboard dt	89.90
)	Lenkrad dt	129.90
)	Maus dt	74.90
)	MPEG-Modul dt	349.00
)	Action Replay Pro	99.90
)	Adapter für Import CD's	89.90
)	Umbau dt/us/jp	99.90
)	Clockwork Knight II dt	89.90
)	Cyber Speedway dt	89.90
)	Daytona USA dt	139.90
)	Digital Pinball dt	119.90
)	FIFA-Soccer '96 dt	109.90
)	Mansion of Hidden Souls dt	99.90
)	NBA-JAM Tournament dt	109.90
)	NHL-Hockey dt	99.90
)	Panzer Dragoon dt	119.90
)	Parodius - DeLuxe dt	89.90
)	Rayman dt	89.90
)	Robotica dt	89.90
)	Street Racer dt	89.90
)	Theme Park dt	109.90
)	Virtua Fighter dt	59.90
)	Virtua Fighter Remix dt	69.90
)	Wing Arms dt	99.90

ARJAY-FINANZIERUNG

Effektiver Jahreszins: 13.9% Laufzeit 12 oder 24 Monate. Es können Grundgeräte und/oder Software für alle Systeme finanziert werden. Mindestbestellwert: DM 500.- Fordern Sie noch heute Ihre Finanzierungsunterlagen an - Unverbindlich!

ARJAY GERARES 021-12-10-67



Yoshi's Island 109.9



DONKEY KONG II 159.00



SECRET OF EVERMORE 119.90

3D0

Goldstar 3DO dt 50Hz 749.00 FZ-10 us NTSC 60Hz 499.00 FZ-10 dt PAL 50Hz 749.00 Flying Nightmare us 129.90 Killing Time us 129.90

Panzer General us 89.90
Space Hulk us 129.90
Wing Commander III d 119.90

NEO GEO CD

NEO GEO CD 50Hz oder 60Hz inkl. HF- oder RGB-Kabel, zwe Joypads, Netzteil je 459.00 69.90 Jovpad Joyboard 119.90 RGB-Scart-Kabel 39.90 69.90 Umbau 50/60Hz Aerofighters III 139.00 Crossed Swords II 139.00 Kabuki Klash 139.00 King of Fighters '95 139.00 Mr. Do 139.00 139.00 Panic Bomberman 139.00 Pulstar

MEGA DRIVE

 Vector Man dt
 119.90

 RGB-Kabel
 39.90

 Umbau 50/60Hz
 39.90

SUPER NES

119.90 Bomberman III dt Chrono Trigger us 149.90 139,90 DK Country II Earthbound us *99.90 Earth Worm Jim II dt 139.90 149.90 Final Fantasy III us Illusion of Time dt *99.90 Killer Instinct PAL 139.90 Mega Man 7 us 129.90 Secret of Evermore dt 129.90 Secret of Mana II us 149.90 129.90 Superstarsoccer II dt 119.90 129.90 Tetris II dt Theme Park dt

Powerstation 189.00
Powerstation inkl. Joypad & 50/60Hz-Schaltung 289.00
Umbau 50/60Hz inkl. Umbaugarantie 99.90
Umbausatz 50/60Hz 69.90
RGB-Kabel dt/us/jp 39.90
Action Replay Pro III dt 99.90
Adapter (jp/us Spiele) 39.90

* - nur solange Vorrat reicht

Weapon Lord PAL

139.90

VIRTUA BOY

Grundgerät us 399.00 Virtua Boy-Spiele am Lager. UNSER LADENLOKAL

JUMP *RUN

Ebertplatz 2 - 50668 Köln Ladenpreise können abweichen

Versandadresse

ARJAY GAMES

Ebertplatz 2 - 50668 Köln Montag - Freitag 10:30 - 18:30 Fon: 0221-12 10 67 /68 /69 Fax: 0221-12 56 76

Wir versenden alle Spiele in der Sicherheitsbox per NN zzgl. DM 9.90 Versandkosten. Ab einem Bestellwert von DM 300.senden wir versandkostenfrei. Bestellungen bis 17:00 werden noch am selben Tag bearbeitet.

Annahmeverweigerern, der von uns gelieferten Waren, berechnen wir die uns entstandenen Lieferkosten mit DM 20.- Unser Recht auf Erfüllung des Kaufvertrages bleibt hiervon unberührt.

Händleranfragen erwünscht.

Druckfehler, Irrtümer, Preisänderungen und Lieferung vorbehalten. Wir haften nicht für Kompatibilitätsprobleme der einzelnen Systeme und/oder Landesversionen. Unfreie Sendungen werden nicht angenommen. Der Umtausch wegen nicht gefallen ist generell ausgeschlossen. Defekte Ware wird nach unserem Ermessen von uns repariert oder ersetzt.

Spot goes Hollywood



Ganz schön heiß: Ein Sprung auf die feuer und enthüllt einen Bonus-Level.

Gibt der Regisseur keine Anweisungen, unterbält Euch ein Spot mit Gags. Der gelangweilte Star gröhlt im Wikinger-Kostüm den Walküren-Ritt oder führt per Handy Gespräche mit den Kollegen. Zur Berubigung mampft das gestreßte Idol einen Kaugummi.

7-Up-Maskottchen auf Videospiel-Exkurs: David Perry hetzte den Limonaden-Helden durch einen konventionellen Seitwärts-

> Scroller, das zweite Jump'n'Run konzipiert Virgin als isometrisches Abenteuer. Spot läßt den heimischen Strand hinter sich, um eine Karriere als Filmstar zu starten. Euer

kühles Heldensprite erprobt sein schauspielerisches Talent auf unterschiedlichen Sets. Virgin setzt volles Vertrauen in den Hollywood-Newcomer und verVerstrahlt: Im postatomaren Zukunfts-

Abschnitt jagen Euch unverwundbare Spots mit dem Raketenwerfer.

pflichtet Euch gleich für vier Filme: Ihr spielt den Helden einer Space-Opera, dreht einen Grusel-Streifen, erlebt Abenteuer im "Tempel des Todes" und kreuzt mit einer morschen Piraten-Schaluppe in der Karibik.

Für den Plot haben die Drehbuchautoren das Spielprinzip des ersten Teils übernommen: Ihr forscht nach Eurer gefangenen Spot-Verwandtschaft, sammelt 7-Up-Münzen ein und ballert Krabben, Seemöwen und rüchige Piratensocken mit Kohlensäure-Salven über den Haufen. Eure Kumpels haben sich im Boden versteckt und winken mit behandschuhten Griffeln um Hilfe: Befreite Spots schwenken eine rote Fahne. Habt Ihr alle Freunde gerettet, stöbert Ihr in verwinkelten Mammut-Leveln nach dem Ausgang. Nur fleißige Spots folgen dem Wegweiser in den nächsten Abschnitt: Wer nicht mindestens 60 Prozent aller Münzen eingesackt hat, bekommt keine Eintrittskarte für die nächste Episode. Habt Ihr einen Level im Kasten, seht Ihr auf einem Zeichenbrett Schwarz/Weiß-Bilder der









Wer ist das coolste Sprite? Oben

bewundert sich der 32X-Spot, unten seht Ihr den gleichen Level für 16-Bit

PIRATEN-SET

Geisterschiff voraus! Auf dem Oberdeck weicht Ihr dem Perlenbeschuß von Riesenkrabben aus und rupft Möwen: Besiegte Gegner hinterlassen eine Spot-Münze. Im morschen Unterdeck klaffen riesige Löcher. Ihr hopst von Bohle zu Bohle und nehmt für große Abgründe tüchtig Anlauf: Wenn Ihr den A-Knopf gedrückt haltet, legt Spot einen Spurt ein. Im dritten Piratenabschnitt geht Ihr über die Planke, Spot paddelt durch eine schummrige Unterwasserwelt und sucht zwischen Korallen oder in Höhlen nach Münzen. Geht Euch der Sauerstoff aus, schwimmt Ihr zum nächsten Blasenstrudel und tankt wieder auf.





schmeißen mit Perlen nach Euch.



"Spot Wars"-Raumschlacht: Ihr hockt Euch auf einen X-Wing und rast durch den berüchtigten Todesstern-Graben.

übrigen Drehorte. Ist eine Szene fertig, wird die Skizze eingefärbt. Erst wenn alle Sets besucht und bösen Buben erschlagen sind, stellt sich der Filmstar zum finalen Duell: Der Obermotz des aktuellen Levels erscheint und versperrt den Weg zum nächsten Kinohit. Wer zum Beispiel den Freibeuter-Film mit dem Unterwasser-Level beschließt, kämpft mit einer Riesenkrake. Wählt Ihr als letzten Level den Dreimaster, seht einen anderen Endgegner.

Nach der Piraten-Premiere macht sich Cool Spot an sein Horror-Debüt: Ihr erforscht eine Spukvilla oder kämpft in einer Halloween-Festung gegen Ritterrüstungen, Skelette und Kürbisköpfe. Im Keller des Gruselgemäuers sucht Ihr Schlüsselkombinationen zusammen und klopft einer Zombie-Rotte auf die verschimmelten Finger. Während Ihr Riesenspinnen oder Lakenmänner ausschaltet, grübelt Ihr über verstellte Möbel und Geheimlevel: Zerbrochene Spiegel verstecken ungewöhnliche Bonus-Abschnitte (siehe rechte Randspalte), über Bücherregale und Weinfässer balanciert Ihr zu den begehrten Münzen





Nach dem Gruselerfolg lockt das Science-Fiction-Genre: Ihr liefert Euch heiße Schußwechsel mit Tie-Fightern, entdeckt in der verwaisten Raumstation Gigers Alien-Horde und startet einen Trip in den Cyberspace. Ihr folgt dem Vorbild von Disneys Tron und schwingt Euch auf ein schnittiges Computer-Bike, um zwischen blitzenden Datentürmen mit anderen Cyber-Flitzern um die Wette zu brausen.

Erschöpfte Schauspieler verziehen sich in die Garderobe und kehren mit Paßwörtern zum Set zurück: Die Buchstaben- und Zahlenkombination richtet sich nach Eurer Level-Reihenfolge und vermerkt abgedrehte Szenen. *rb*



Motorräder durch

KASSENSCHLAGER • Cool Spots Filmdebüt ist rundum gelungen. Die isometrischen Level sind filigran gezeichnet, für Kulissen-gerechte Soundtracks haben die Komponisten sogar John Williams' Skywalker-Thema entfremdet. Was die Mega-Drive-Optiken an Farbvielfalt entbehren, haben die Grafiker auf dem 32X wettgemacht: Sanfte Farbabstufungen und plastische Animationen machen der umstrittenen Hardware Ehre. Lediglich die Soundumsetzung enttäuscht: Die 32X-Themen klingen nur geringfügig besser als die Mega-Drive-Stücke. Die Filmkopien sind nicht eben innovativ, überzeugen aber mit hochkarätiger Technik und intelligentem Level-Aufbau. Besonders Film-Fans frohlocken über Wiedersehen mit geliebten Figuren. Einziges Design-Manko sind unsaubere Diagonal-Steuerung und Gegnermangel, die angesichts toller Präsentation zu verschmerzen sind.





lüpfer nach berühmten Filmvorlagen

mit toller Optik und viel Humor

Zerdeppert im Spuk-Level den Spiegel und schlüpft in einen Bonus-Gang. Hinter dem zweiten Spiegel entdeckt Ibr als nächsten Geheim-Level einen isometrischen "Pac Man"-Clone: Ibr futtert winzige Spot-Münzen und flüchtet vor Geistern.



SONY PL Bei uns zun TOP AKTUELL TÄGLICH NEUHEITEN

Super Nintendo

ENTERTAINMENT SYS	TEM
Chrono Trigger us	139,95
Demons Crest us	139,95
Donkey Kong 2	Vorb
Dragon Ball Z 3 jp	119,95
Dragon's View us	139,95
Earth Bound us	129,95
Earthworm Jim 2	Vorb
Earthworm Jim	119,95
Fatal Fury Special us	119,95
Final Fantasy 3 us	139,95
Flintstones – Movie	129,95
Illusion of Time	119,95
Internat. Super. Soccer Internat. Super. Soccer 2	139,95 129,95 119,95 119,95
Internat. Super. Soccer 2	vort
Judge Dredd dt.	99,95
Jungle Strike	89,95
Justice League	99,95
Kick Off 3	119.95
Killer Instinct us	159,95
Lord of the Rings	119,95
Lothar Matthäus Soccer	99,95
Mario World 2	119.95
Micro Machines	99,95
NHL '95	89.95
Nigel Mansell Indicar	89,95
Obitus us.	99.95
Samurai Shodown jp	119,95
Shadowrun	109.95
Secret of Evermore us	119.95
Sparkster	119,95
Streetracer	109,95
Super Punch Out	109,95
Super Turrican 2	129,95
Tefris & Dr. Mario	99.95

PPI P 1 110 (
Theme Park 119,9	
Ultima False Prophet us 139,9	15
Unirally 109,9)5
Warlock 99.9)5
Weapon Lord us 119,9)5
50/60Hz Umbausatz 39,9)5

SO	NID	ED	AR	VIC	ED	OT
30	NU	ER	H	X F F	E D	111

SONDERANGEBOT	E
Actraiser 2	79,95
Bass Tournament us	69,95
Biometal us	59,95
Black Thorne us	69,95
Blackhawk	69,95
Clay Mates us	69,95
Clayfighter 2 Clayfighter 2 us	89,95
Clayfighter 2 us	79,95
Desert Fighter	69,95
F1-Championship	89,95
Feivel d. Mauswand. us	59,95
Final Fight 2 jp	59,95
Illusion of Gaia us	89,95
Indiana Jones	69,95
John Madden Football us	69,95
Jordan Adventure	39,95
Jungle Book	79,95
Jurassic Park 2	69,95
Lemmings 2	79.95
NBA Jam T.E.	89,95
NBA Jam T.E. us	79,95
Pirates Dark Water us	69,95
Return of the Jedi us	99,95
Shaq Fu us	39,95
Skyblazer	69,95
Super Bomberman 2 us	79,95
Super Game Boy	59,95
Vortex us	59,95
Wildsnake us	79,95
WWF Raw	69,95

() ()	FZ-1 PAL	899
	FZ-1 NTSC	799
	FZ-10 NTSC	899.
0	FZ-10 PAL	948.
	11th Hour	Vorb
200	Creature Sho	ck 99.9:
3 D O	Demo. Man	119.9
	Encounter	129.9

Deadards Encounter	14/1/
FIFA Soccer	99.9
Flying Nightmares	119,9
Gex	99.9
Gridders	59,9
Hell	99.9
Immercenary	99,9
Killing Time	109,9
Myst	99,9
Need for Speed	119,9
Novastorm	119.9
NHL 96	Vort
Off World Interceptor	109,9
Out of this World	79,9
Panzer General	Vort
Return Fire	119.9
Rise of the Robots	Vort
Road Rash	119,9
Sewer Shark	59,9
Space Ace	109.9
Shock Wave dt.	97.9
Shock Wave 2	79,9
Star Blade	119.9
Strahl	99.9
Space Hulk	1199

Star Blade	119.95
Strahl	99.95
Space Hulk	119,95
Syndicate	119,95
Irip 'd	99,95
Theme Park	119,95
VR Stalker	99,95

Way of the Warrior Wing Commander 3 World Cup Golf Joypad Adapter (2 Play.) Game Gun 2 (2 Play.)

PlayStation

Deutsche Spiele	
Air Combat	89,95
	Vorb.
Casper Cybersled	89.95
Discworld	89,95
Destruction Derby	99,95
ESPN Extreme Sports	89,95
Goal Storm	Vorb.
Impossible Mission	99,95
John Madden Football	89,95
Jumping Flash	89,95
Kileak the Blood	89,95
Krazy Ivan	89,95
Lemmings 3D	89,95
NBA Jam T.E.	99,95
Novastorm	89,95
Panzer General	89,95
Parodius	99,95
Philosoma	89,95
Primal Rage	99,95
T THIRD TANKE	11910



TRADELINK Spieleversand Eltastr. 8 78532 Tut







/STATION

Super-Preis!

Project Overkill Raiden Project Rapid Reload Rayman Revolution X Road Rash Ridge Race Starblade Alpha Tekken 109,95 Toh Shin Den Theme Park Viewpoint Warhawk Wipe Out
Wing Commander 3
WWF Arcade
Sony PSX inkl. Spiel dt
Joypadverlängerung
Ace Combat jp
Revers Road p 109,95 699,-39,95 159 95 Boxers Road jp Crime Crackers jp Dark Stalkers/Vampire ESPN Extreme us 159.95 149.95 Gunners Heaven Jumping Flash 159.95 Metal Jacket jp. Perfect Eleven jp. 119.95 Philosoma jp Power Serve Tennis us 119,95 Raiden Project jp Rayman us Ridge Racer jp Space Pirates jp Starblade Alpha jp Street Fighter Movie dt 169,95 Tekken jp Toh Shin Den jp Total Eclipse Turbo us

Memory Card 59.95 Joypad Namco Pad dt

Vorb.

89,95 89,95

99,95

Vorb.

89,95

99,95

89.95

89,95

89,95

89,95

Vorb.

99,95 99,95

Vorb.

89.95

159.95

149,95

169,95

179.95

119,95

159,95

Vorb.

99,95

SEGNATURN

Saturn dt. inkl. Spiel Saturn us inkl. Virtua Fighter	869,- 949,-
6 Player Ådapter	99,95
Lenkrad	129,95
RGB Kabel	49,95
Astal jp	119,95
Bug us	109,95
Control Pad	89,95
Daytona USA jp	129,95
Gale Racer	139,95
Myst	139,95
Panzer Dragoon dt	119,95
Robotica dt.	99,95
Shinobi	119,95
Tama	139,95
Victory Goal	149,95
Virtua Fighter Remix	119,95
Virtua Racing	Vorb.
Adapter us/jp/dt	89,95



299 CD-Laufwerk

Club Drive Checkered Flag II 59.95 109,95 Bubsy Dragon 119,95 119,95 Rayman Sensible Soccer 99.95 119,95 Super Burnout 109,95 Syndicate Ultra Vortex

Ratenkauf möglich!

ZEITSCHRIFTEN EGM, EGM2, Gamefan, 3DO, Gamepro

Ankauf von gebrauchten Modulen in unseren Ladengeschäften

Preisliste vom 24.09.95

Irrtümer, Preisänderungen vorbehalten. dt = deutsche Module, us. = amerikanische Module, jp. = japanische Module. Umtausch ist ausge-schlossen, defekte Ware wird ersetzt. Unser Blitzservice: Alle Bestellungen (Lagerware) bis 18 Uhr werden noch am selben Tag verschickt. Vorb = Vorbestellung möglich, lie-

169,95 129,95 159 95 CAT BOX 129,95 119.95 Alien vs. Predator ferbar ab Sept/Okt, Inh. Alexander Sprung.

Besucht unsere Ladengeschäfte (Hier kein Versand)

Preise können abweichen

FUNTRONIXX

KASSEL Friedrich Ebert Str 101 Tel.: 0561 - 12477

FUNTRONIXX

HERFORD Mindenerstr. 3B Tel.: 05221 - 84347

FUNTRONIXX

UNNA Massenerstr. 25 Tel.: 02303 - 238080

FUNTRONIXX

WITTEN Breddestr. 38 Tel.: 02302 - 51767

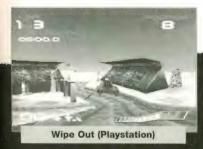
GAMESTORE

ESSEN Rüttenscheiderstr. 181 Tel.: 0201 - 777225

GAMESTORE DÜSSELDORF

Kölnerstr. 25 Tel.: 0211 - 1649409

ngen Tel.: 07461 - 79001 Fax: 79003





SCHWEIZ PLAYSTATION

GT Elektronik Hohlegasse 28 4104 Oberwil Tel. 061 401 4171

Fr 499,- Gratis 2 Pad SPIELE ab Fr 50,-SUPER MULTI UMBAU ohne Ton-Fehler Fr. 120,-HARDWARE FÜR FREAX/SNES Fr 555,-**BILD-LAGE-SHIFTER** Fr. 100,-

für alle Systeme, kein schwarzer Rand mehr

Myst

.. Ich habe dieses
Zeitalter
Chaunclwood
genant, und es ist
eine ganz andere
Welt. Es ist zwar
genau so, wie ich es
mir worgestellt hatte,
doch es ist trotzdem
erstaunlich, es mit
eigenen Augen zu
sehen. In diesem

Zeitaler ist, soweit ich schen kann, alles mit Husnahme einer bleinen Felseninsel mit Wasser bedeckt. Andersno gibt es nur Bäume, die discht aus dem Wasser wachsen. Myriaden was dinnen, hölzernen Ubergängen sind knapp über dem

Alle Notizen, Geheimpläne und Bücher wurden ins Deutsche übersetzt, die englische Sprachausgabe untertitelt.



"Myst" ist ein Grafikadventure der leisen Töne und gedämpften Farben. Statt Action und blutigen Fights erwarten Euch skurrile Rätsel vor fantastischer Kulisse.

langer Zeit, denn bei

Cyan seit den 80er
Jabren verdient.
Rand und Robyn
Miller sind keine
Hardcore-Programmierer, sondern Grafik-Designer und Multimedia-Künstler: CDROM-Frübwerke
wie "The Manbole"
für den Mac
waren technisch

auch bier ver-

schwindend klein.

Die CD ist vollge-

stopft mit Compu-

Soundeffekten und

Spracbausgabe.

tergemälden,

Om die CD als Spielemedium macht sich das Designer-Duo

primitiv, aber Euren schüchternen Erkundungen zeigt sich kein ästbetischer als lebendes Wesen. andere Grafik-In einer alten Bibliothek Adventures, Auch blättert Ihr in vermoderten Schwarten "Myst" verzichtet und stoßt auf zwei Bücher mit gespenstischem Inhalt: Die letzten Besucher auf komplexe von "Myst" sind zwischen den Buch-Steuerung, 3D-Anideckeln gefangen und flehen um Hilfe. mation und Echt-Sucht die verlorenen Seiten ihrer magischen Gefängnisse, die es von der Insel zeit-FX und unterin vier geheime Welten verweht hat. bält Euch auf eine Die Tore zu den Parallelwelten befinetwas veraltete. den sich auf der "Myst"-Insel, die Frage aber äußerst entist nur, wie Ihr sie findet und öffnet. Vier Bücher sind der Schlüssel für Eure spannende Art. Reise in die angrenzenden Welten. Der eigentliche Programmcode ist

Die Welt von "Myst" ist ein friedliches Eiland im Niemandsland zwischen Realität und Fiktion. Archaische Gebäude, ein altes egelschiff und eine verlassene Rakete deuten auf den Besuch von Menschen hin – doch das war vor

In der Welt der Kanäle und Bäume: Mit der Cursor-Hand manipuliert Ihr Gegenstände und gebt die Gehrichtung vor.

Mit dem Cursor gebt Ihr eine Richtung an. Geht Ihr z.B. nach rechts, wird nicht wie in anderen Spielen gescrollt oder gezoomt, sondern eine neue Ansicht eingeblendet. Die ganze Welt besteht aus einzelnen Pixel-Gemälden, die Ihr aus den Augen der Spielfigur betrachtet. Mit dem Cursor könnt Ihr auch Schalter umlegen, in die Tasten eines Klaviers hämmern und mit mysteriösen Maschinen herumspielen. Habt Ihr die mechanischen und musischen Rätsel geknackt und in den vier Parallelwelten alles wieder ins Lot gebracht, kehrt Ihr zu den Buchgefangenen zurück. Wollt Ihr sie von ihrem traurigen Schicksal befreien?



In "Myst" gibt es keine Echtzeit-Animationen. Bewegt Euch einen Schritt nach vorne und eine neue Ansicht (unten) wird blitzschnell eingeblendet.



HERSTELLER SUNSOFT/SEGA
SYSTEM SATURN
ZIRKA-PREIS 110 MARK

GRAFIK 69 %
SOUND 60 %

SPIELSPASS 73 %

Traumreise durch fünt Welten: Introvertierte Abenteurer, die auf Gespräche und Kämple verzichten, wollen niemals mehr fort.



AMBIENT • "Myst" ist ein hintergründiges Spiel, das Euch nicht durch Geschwindigkeit und technischen Luxus, sondern mit einer stilvoll gerenderten 3D-Architektur, naturalistischen Soundeffekten (Plätschern, Knarzen, Rauschen) und sorgfältig plazierten Rätseln bezaubert. Als idyllische Wanderung beginnt Euer Abenteuer, habt Ihr alles gesehen und mit herumstehenden Maschinen experimentiert, startet mit der Suche nach den Büchern der knifflige Teil. Im Gegensatz zu anderen Grafikadventures müßt Ihr alle Hürden alleine nehmen und könnt auf keinen Verbündeten hoffen, der Euch mit Tips auf die Sprünge hilft. Dafür gibt's auch keine zwischenmenschlichen Probleme oder Kämpfe. Es ist Eurem Geschmack überlassen, ob Ihr der einsamen Dimensionsreise etwas abgewinnen könnt oder, von der leblosen Grafik angeödet, aus der Fantasy-Welt entflieht.

Andere Versionen

Neben den Urversionen (Mac & PC) sollen demnächst eine Playstation- und eine Jaguar-CD-Variante erscheinen. Daß die angekündigte Mega-CD-Version noch veröffentlicht wird, ist jedoch unwahrscheinlie

Mac 3

Im dritten Teil der Steinzeitsaga hat sich gegenüber den beiden Vorhüpfern wenig geändert: Die Geschwister Joe und Mac schwingen ihre Keulen zwischen klirrenden Gletschern, brodelnder Vulkanlandschaft und dichtem Dschungel. Ein niederträchtiger Konkurrenzstamm hat sich Eure Stammeskrone unter den Nagel gerissen. Die Suchaktion führt Euch über eine Oberwelt mit sechs prähistorischen Szenarien. Hinterhältige Artgenossen versperren Euch den Levelausgang: Der Tyrannosaurus spuckt Feuerkugeln, ein wildgewordener Triceratops will Euch mit Eisbällen an den Lendenschurz. Keulen-Extras erhöhen Eure Schlagkraft, Apfelkerne und Saurierknochen (die Reste einer energiespendenden Mahlzeit) mißbraucht Ihr als Spuckgeschosse. Eine Weile segelt Ihr mit einem freundlichen Flugsaurier voran, danach lädt Euch ein Triceratops-Baby zum holprigen Ritt durch die Urzeitkulisse. th

Frühere "Joe & Mac"-Episoden sind auch für andere Konsolen (Game Boy, Mega Drive) erhältlich, der dritte Teil wird voraussichtlich nicht umgesetzt.



Erfreulich: Nicht nur Level-Paßwörter, auch spärlich verteilte Rücksetzpunkte sorgen für zügiges Fortkommen und vermeiden ausufernde



chfressenden Pflanzen haben selbst vor Eurem Heldensprite keinen Respekt

FELSENSTARK • Erfahrene Joypad-Artisten verspeisen Data Easts Hüpfer-Happen zum Frühstück: Bis auf den finalen Neandertaler-Schläger sind alle Endgegner leicht zu durchschauen. Nach graphischen

und spielerischen Meilensteinen ("Donkey Kong", "EWJ") reißt "Joe & Mac 3" keinen Homo Sapiens mehr vom Steinschemel - die japanische Originalversion hat mittlerweile schon 2 Jahre auf dem Buckel. Technisch gaben sich die Entwickler zwar keine Blöße, was fehlt, sind zündende Ideen, die Euch längerfristig ans Joypad fesseln.

Ladenlokal

45131 Essen Rüttenscheider Str. 181

Tel. 0201 / 777225



Ladenlokal 40211 Düsseldorf Kölner Str. 25

Tel. 0211 / 1649409

SONY PLAYSTATION SATURN **3DO** SUPER NINTENDO Sony Playstation dt. 599,--99.90 Rayman dt Saturn dt auf Lager Goldstar 3DO dt. 740 ... Action Replay 3 dt. Adapter US-Spiele 39,90 Pad 59,90 Adapter für US / JP 59,90 Raiden dt. 99 90 11th Hour 119,90 Asterix u. Obelix dt. 129,90 Battletech us. vorb. Padverlängerung 24,90 R. Roll Racing 2 dt. 99,90 **Action Replay** 89 90 Creature Shock 119.90 Batman Forever dt. 79,90 Bomberman 3 dt vorb. Action Replay 69,90 Primal Rage dt. 99.90 Pad 39.90 Cyberia Breath of Fire us. 139,90 NHL 96 dt vorb. vorb. Memorycard 49,90 Sim City 2000 dt. Digital Pinball dt. vorb. 99.90 Dragonlore Breath of Fire 2 us. Megaman x2 dt. 119,90 vorb. vorb. Mouse 59,90 Street F. Movie dt. 99.90 Bug dt. 109.90 Descent 7th Saga 2 us. Marioworld 2 dt. 109,90 vorb vorb Link-Kabel 49,90 WWF Wrestlem. dt. 99.90 V.Fighter Remix dt. 79 90 FIFA Soccer 99.90 Chrono Trigger us. NBA Jam t.e. dt. 79,90 139.90 RGB-Kabel 49,90 Shell Shock dt. Street F. Movie dt. 99.90 vorb Flying Nightmare 109,90 Crazy Chase dt. 99,90 Ogre Battle us. 129,90 Air Combat dt 89,90 Lemmings 3D dt 89.90 Panzerdragoon dt. 109.90 Gex 99.90 Donkey Kong 2 dt. vorb. Soulblazer dt. 109,90 Alien Triology dt 99,90 Tohshinden dt. 89.90 Killing Time Pebble Beach Golf 99.90 119,90 Demolition Man dt. 119,90 Shadowrun dt. 109,90 A-Train dt. 99,90 Tekken dt. 109.90 Myst dt. 99 90 NHI 96 Earthbound us. 139,90 vorb. vorb Supers. Soc. 2 dt Panzer General dt. 89,90 Wipeout dt. Mystery Mansion PGA 96 99.90 Secret Everm. dt./us. vorb. 129.90 vorb Castlevenia 2 dt. 139,90 Destruction Derby dt. 99,90 NHL 96 dt. vorb. Sega Ralley dt. vorb. Panzergeneral 109,90 Final Fantasy 3 us. 149,90 79,90 Turrican 2 Pal Discworld dt. 89,90 Jumping Flash dt. 89,90 Virtual Racing dt. vorb. Syndicate 99,90 Feverpitch Soccer dt. 109,90 Theme Park dt. 109,90 Gunnersheaven dt. 89,90 Parodius Del. dt. 99.90 Shinobi dt. 99.90 Spacehulk 109.90 Hagane dt. 109,90 Uni Ralley dt. 109,90 Theme Park dt. 99,90

Sony-Besitzer aufgepasst !!!

89,90

99,90

Novastorm dt.

Ridge Racer dt.

Konami Soccer dt.

Täglich dt. Neuheiten für Sony und Saturn. Natürlich auch jp. und us. Games !!!

NBA Jam dt.

Warhawk dt.

99.90

99.90

89.90

Rayman dt.

NHL 96 dt.

FIFA 96 dt.

Zur Zeit wird an einem Adapter gearbeitet der es ermöglicht US. und JP. Spiele auf dem dt. Gerät zu spielen.

Aktuelle Infos telefonisch erfragen!

Irrtürmer, Preisänderungen vorbehalten. Versandkosten 10,90 DM. Ladenpreise können abweiche

Slam'n Jam

Bladeforce

6 Button Pad

W. Commander 3

Absolute Zero

119.90

109,90

109,90

109,90

69,90

Illusion of Time dt.

Killer Instinct Pal / us

Jungle Strike dt.

King Arthur us.

Lufia 2 us.

99,90

vorb.

Händleranfragen erwünscht (Fax 0201 / 777225)

Natürlich führen wir auch weiterhin Spiele für:

Weapon Lord us.

Pimalrage dt.

Cool Spot 2 us.

Umbau 60Hz

6 Spieler Adapter

vorb.

vorb.

59,90

99,90

119,90

109,90

99,90

139,90

129,90

- SEGA MEGA DRIVE
- SEGA CD u. 32X
- NEO GEO CD
- JAGUAR u. CD - PC CD-ROM

Entwickler: Genki, J

Scramble Cobra







Durch das grenzüberschreitende Standard-Medium CD-ROM kommen zuneb-Hersteller nach

mend Spiele unbekannter Deutschland. Das Softwarebaus Pack-in-Video nabm 1987 mit den Filmumsetzungen "Rambo" und "Predator" das NES-Geschäft auf und konzentriert sich seit 1991 auf CD-ROM-Software. Die ersten CD-Spiele entstanden für die PC-Engine, seit "Burning Soldier" kümmert sich Pack-In-Video auch um

das 3DO.

Die europäische 3DO-Gemeinde holt auf: Noch bevor die US-Fans einen Pixel sahen, veröffentlicht Panasonic das 3D-Actionspiel "Scramble Cobra" in Deutschland. Für Spieler außerhalb Japans ist die Pseudo-Simulation eine Überraschung, die bisher auf keiner westlichen Messe gezeigt wurde.

Auf den ersten Blick erinnert das Spiel an American Lasers "VR Stalker", dem wir in der Januar-MAN!AC 49% Spielspaß zustanden. In der Japano-Produktion sitzt Ihr jedoch nicht im Cockpit eines Jets, sondern hinter den Armaturen eines wendigen Kampfhubschraubers, der mit Bordkanone, zielsuchenden Raketen und Napalm-Bomben für jede Eventualität gerüstet ist. Entspre-

chend komplex ist die Steuerung. Zwölf Pad-Belegungen werden Euch vorgeschlagen, der Einsatz eines analogen Flightsticks ist jedoch nicht vorgesehen. Auf der Übersichtskarte sind ein Trainingsgebiet sowie fünf Schlachtfelder markiert: Anfänger üben als Begleitschutz für einen Nachschubkonvoy, der durch umkämpftes Gebiet rumpelt, geübte Spieler stürzen sich in eine Seeschlacht gegen Jets, Hubschrauber und Kampfschiffe. Ist die Karte leergefegt, startet Ihr in ein neues Krisengebiet.

In jeder Mission habt Ihr zwischen fünf und acht Minuten Zeit, um das vorgegebene Ziel zu erreichen. Zeitdruck und Feindaufkommen machen eine Taktik notwendig: Könnt Ihr Euch einen Abstecher zum Tanklaster leisten, oder pokert Ihr mit Eurem Sprit und fliegt ohne

Ihr flieat defensive und offensive Einsätze: In der zweiten Mission räumt Ihr einem Convoy den Weg frei

Umwege zum feindlichen Hauptquartier? Zerstäubt Ihr mit den Raketen die erste Angriffswelle oder hebt Ihr Euch die zielsuchenden Geschosse bis zum letzten Abschnitt auf? Wenn dichter Rauch Euer Cockpit verhüllt und die Radarschirme flackernd den Dienst quittieren, ist's zu spät für taktische Planung. Bleibt gerade noch Zeit, ein paar Panzer im Napalm-Teppich zu verglühen und mit Euch ins Nirvana zu reißen. wi

TEXTURE-FIGHTER • Realistisch angehauchte Action-Fliegereien machen es keinem recht: Simulationskenner rümpfen über Flugverhalten, vereinfachte Steuerung und hanebüchenen Kampfablauf die Nase, vollblütige Actionfans sind wiederum von der öden Grafik schockiert. Das trifft auch auf "Scramble Cobra" zu, trotzdem haben die Missionen ihren Reiz. Sie sind sorgfältig aufgebaut und führen solange zu einer haarscharfen Niederlage, bis Ihr alle Elemente in Eure taktische Planung miteinbezogen habt. Hirnloses Voranballern und spielerische Durststrecken müssen 3D-Piloten nicht befürchten. Im Rahmen der technischen Möglichkeiten (auf dem 3D-Schlachtfeld ist das 3DO Saturn und Playstation hoffnungslos unterlegen) ist "Scramble Cobra" kein Meilenstein, aber für Echtzeit-Militaristen ein Garant für spannende Stunden mit vereinzelten Adrenalin-Hochs.





Philosoma



"Philosoma" kombiniert gleich drei Shoot'em-Up-Varianten, bietet im Laufe von fünf mehrfach unterteilten Levels horizontal und vertikal scrollende Abschnitte sowie 3D-Szenen à la "Total Eclipse". Unterwegs wechselt Ihr zwischen vier Waffensystemen und erfreut Euch an aufwendigen Full-Motion-Video-Szenen. Technisch wird hauptsächlich in den 3D-Levels geklotzt, beim traditionellen Scrolling kommen Feinde mal aus der Tiefe (vertikal), fliegt Ihr um einen rotierenden Zylinder (horizontal) oder zoomt das eigene Raumschiff mächtig in den Vordergrund. Ansonsten erleben wir die typischen 2D-Feindformationen und liefern uns in unterirdischen Katakomben heiße 3D-

Gefechte mit widerspenstigen Giganto-







GEMISCHTE GEFÜHLE . Wer sich mit Continue-Benutzung und Memory-Card-Speicherung nicht zurückhalten kann, der hat "Philosoma" nach spätestens zwei Stunden durch. Hat man daraus die Konsequenzen gezogen und schränkt diese "gesetzliche Schummelei" ein, dann motiviert das variantenreiche Ballerspiel gewaltig. Insbesondere die 3D-Abschnitte sind technisch sowie spielerisch allererste Güte und jedem "Total Eclipse Turbo"-Level haushoch überlegen. Dafür sehen einige horizontal scrollenden Szenen optisch ziemlich peinlich aus, und auch die Feind-Formationen sind erschreckend trist. Wird vertikal gescrollt, erlebt Ihr zumindest Parallax-Scrolling und genießt dank geschickter Alien-Verteilung einen räumlichen Effekt.

Die Kombination aus den verschiedenen Shoot'em-Up-Stilen in Verbindung mit den phantastischen FMV-Schnipseln machen den Charme von "Philosoma" aus – zumal der voluminöse, kernigrockige Soundtrack die Action passend begleitet.

Andere Versionen Der Test der Import-Version findet Ihr in MAN!AC 10/95. Umsetzungen sind zur Zeit keine geplant.

Flying Arts

Luerwaldstraße 4 · 44339 Dortmund · BTX: Flying Arts#

Telefon 0231 / 80 20 84

Sony PlayStation:		SEGA Saturn:	
Grundgerät dt.	599,- DM	Grundgerät jp + us	699,- DM
mit Spiel nach Wahl	679,- DM	mit einem Spiel	799,- DM
Grundgerät us + jp	699,- DM	Universal-Adapter	79,- DM
mit Spiel nach Wahl	799,- DM	Action Replay	109,- DM
RGB-Umbau	49,- DM	Mission Control Stick	149,- DM
Sony RGB-Kabel	79,- DM	Software:	145,- 010
Universal-Adapter	a.A.	Adv .Military Commande	150 DM
Software:		Laver Section in	129 DM
	99,- DM	Layer Section, jp Wing Arms, jp	
Wipe Out dt	99,- DM		119,- DM
Ridge Racer dt/us 109		Axe, jp.	119,- DM
Extreme Sports dt/us99,		X-Men, jp	119,- DM
Konami Goalstorm dt		Saturn Demo CD	59,- DM
Rayman dt/us 99,	/119,- DM	Hang On 95 jp	129,- DM
In the Hunt jp	139,- DM	F1 Live Information jp	129,- DM
lekken dt	109,- DM	Rayman us	119,- DM
PGA 96 dt/us 119,	-/119,- DM	News Saturn:	
X-Com dt/us	119,- DM	Virtua Fighter 2 jp	129,- DM
Disk World dt	99,- DM	SEGA Rally jp	129,- DM
Warhawk dt	99,- DM	Virtua Cop incl. Gun jp	179,- DM
Namco Museum Vol. 1 jp	139,- DM	King Spirits jp	129,- DM
Fifa Soccer 96 dt	109,- DM	DEMO CD jp	59,- DM
Panzer General dt	119 DM	Darius Gaiden jp	129,- DM
WWF Arcade dt/us 99,		Fifa Soccer 96 dt	109,- DM
Viewpoint dt	109,- DM	NBA Jam T.E. dt	109,- DM
Ridge Racer 2 jp	139,- DM	NHL Hockey 96 dt	109,- DM
War Hawk dt	99,- DM	Raiden Trilogy jp	139,- DM
Striker 96 dt	119,- DM	Gun Bird jp	129,- DM
ab Dezember:		Hatrick Hero 95 jp	129,- DM
	119,- DM	SNES Software:	
Homed Owl jp, incl. Gun		Killer Instinct, us	139,- DM
Loaded us	119,- DM	Chrono Trigger, us	129,- DM
Lone Soldier us/jp 119,	-/139,- DM	Donkey Kong 2, dt.	129,- DM
Krazy Ivan dt	99,- DM	Secret of Evermore, us	139,- DM
ULTRA 64, ab Dezembe	rlieferbar	Superstar Soccer Deluxe	129,- DM



Produzent: Trip Hawkins • Design: Greg Gorsiski, Oren Tversky u.a. • Programmierung: Frank Sandoval • Grafik: Paul Xander, Vince Arroyo und Rebecca Chow • Sound: Jeff Sutherland • Musik: Nick Lockwood

Blade Force





Wieviele Feinde sind denn da? Geballte Gegner verwirren nicht nur Euch, sondern auch den Zielcomputer.

Sechs Unterweltbosse baben
sich in das
"Blade Force"Olli und "Robotica"-Opfer Robert bei:

Robert (betritt das Testlabor und labert los): Um was geht's denn da?

Olli: Du steuerst einen Helikopter-Cop durch sechs Labyrinthe, suchst Schlüssel für verrammelte Tore, ballerst Panzer und Geschütze über den Haufen und verhaftest sechs gefährliche Gangster.

Robert (reißt das Joypad an sich): Hab` ich unendliche Munition?

Olli: Nein - Waffen, Munition, Treibstoff und Energie mußt Du aufsammeln.

Robert: Wo flieg ich denn hin? Olli: Kuck halt auf die Karte!



Robert (klickt in die Auto-Map): Da sind ja nur die halben Räume zu sehen. Olli: Die Karte zeigt nur Gebiete, die

Du überflogen hast. Außerdem soll das eine Stadt sein, durch die Du knatterst. **Robert** (mit weinerlicher Stimme): Ich

finde den nächsten Schlüssel nicht...
Olli: Dann baller auf die Häuser, die

können auch Tore öffnen.

Robert (schmiert ab): Wieso bin ich tot,

da sind doch keine Gegner?

Olli: Hab` ich vergessen zu sagen: Die Gegner schießen auch durch die Wand. Robert (beginnt von Neuem und erreicht den finalen Raum): Wo ist denn der Endgegner, und was ist das für ein Würfel mit Gesicht auf dem Boden?

Olli (genervt): Das soll der Gangsterboß sein. Flieg einfach hin, und der Typ wandert in den Bau!

Robert: Erledigt – War das alles? In diesem Moment betritt Martin den Raum: "Hier wird wohl gefaulenzt?" Olli und Robert schleichen an Ihre Macs – Gott sei Dank wird nach jeder Mission automatisch gespeichert. oe



Bea Atch

Labyrintb

verkrochen.

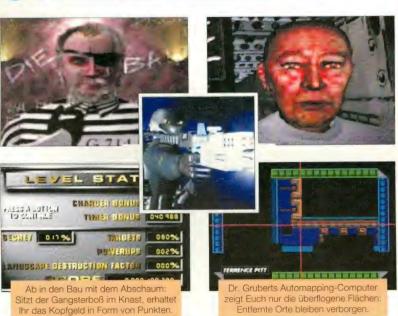








VERDREHTE WELT * "Blade Force" bietet eine präzise Steuerung (mit dem analogen Flight-Stick geht's noch besser) und gute Technik: Die flotte 3D-Grafik ruckelt trotz Texturen nicht mal im ärgsten Laser-Hagel. Leider mangelt's dem Spiel an Logik: Wozu stehen mitten in der Stadt unüberfliegbare Tore, die ich nur mit dem Zerstören eines Hauses öffnen kann? Warum benutze ich an anderer Stelle einen Schlüssel? Mit diesen Unklarheiten ist die Rätsel-Komponente des Geballers vermurkst. Obendrein stört die ungenaue Kollissionsabfrage Eure Ballerfreude: Fliegt Ihr frech über die Stellungen hinweg oder gar durch feindliche Jäger hindurch, bleibt Ihr von Treffern verschont – nur wer auf dem Fleck schwebt, ist verloren. Davon lenkt auch das fetzige Grunge-Geschrubbe im Hintergrund nicht ab. Ein mittelmäßiges 3D-Geballer – mit unlogischen Rätseln gestreckt.







GROBI'S GAMESHOP





8 0 55 22 / 7 34 77

69,-



Super Nintendo

Addams Family Val. dt	129,-
Asterix & Obelix dt.	129,-
Batman Forever dt.	119,-
Bomberman 3 Nov.	119,-
Casper Dez.	129,-
Castlevania Vampire dt	139,-
Chrono Trigger us.	149,-
Demolition Man	119,-
Donkey Kong Count. dt	125,-
Donkey Kong C. 2 dt	139,-
Dragon dt.	99,-
Earthbound us.	149,-
Earthworm Jim dt.	99,-
Earthworm Jim 2 dt.	Vorb.
FIFA Soccer 96 Nov.	109,-
Hagane dt.	119,-
Illusion of Time dt.	119,-
Inter. Star Soccer 2 Nov	129,-
Indiana Jones dt.	79,-
Inter. Star Soccer dt.	119,-
Judge Dredd dt.	129,-
Justice League dt.	129,-
Jungle Strike dt.	109,-
Killer Instinct us.	149,-
Kick Off 3 dt.	79,-
Mario World 2 dt.	119,-
Mega Man X2 dt.	119,-
Mega Man 7 dt.	119,-
Mickey Mania dt.	89,-
NBA Jam Tour dt.	129,-
NBA Live 96 Nov.	109,-
NHL 96 Nov.	109,-
Primal Rage dt.	139,-
Pac Man 2 dt.	119,-
Pinocchio dt.	129,-
Return of the Jedi dt.	79,-
Realm dt.	129,-
Secret of Evermore dt.	119,-
Secret of Evermore us	149,-
Shadowrun dt.	129,-
Stargate dt.	126,-
Samurai Shodown dt.	129,-
Syndicate dt.	99,-

Striker dt.
Shootout Soccer dt.
Super Turrican 2 dt.
Super Dropzone dt.
Super Probetector dt.
Theme Park dt.
Unirally dt.
Vortex dt.
Wario Woods dt.
Wild Guns dt.
Weapon Lord us
WWF Wrestl. Arcade
Pad dt.
Ascii Pad dt.
A.R.P. 3 dt.
Fire Adapter
Powerstation dt.
5 Spieler Adapter
RGB Kabel dt.
Super Game Boy dt.

119,-119,-119,-89.-129,-119,-69,-89,-129,-149,-129,-29,-39,-99,-49,-189,-49,-29,-

99,-**Playstation**

Grunag <mark>era</mark> t at.	344,-
Air Com <mark>bat</mark> dt.	99,-
Alien Tril <mark>ogy dt.</mark>	109,-
Boxers Road jp	149,-
Casper dt. Dez.	119,-
Descent dt.	119,-
Destruction Derby dt.	109,-
Discworld dt.	99,-
Exector jp	149,-
Extreme Sports dt.	99,-
FIFA Soccer dt.	99,-
Gunners He <mark>aven dt.</mark>	99,-
Jumping Flash dt.	99,-
Kileak the Blood dt.	99,-
Lemmings 3D dt.	99,-
Metal Jacket jp	149,-
Novastorm dt.	99,-
NBA Jam T.E. dt.	99,-
NHL 96 dt.	99,-
Philosoma jp.	169,-
Primal Rage dt.	119,-
Panzer General dt.	99,-
Parodius Deluxe dt.	99,-
Versandtasche 7 DM & Verkere	A DM . No.

PGA Tour Golf 96	dt. 99,-
Raiden dt.	99,-
Rayman dt.	99,-
Road Rash dt.	99,-
Rock'n'Roll Racing	2 dt 119,-
Rapid Reload dt.	99,-
Ridge Racer dt.	109,-
Street Fighter Mov	rie dt. 99,-
Shock Wave dt.	99,-
Street Racer dt.	109,-
Tohshinden dt.	99,-
Tekken dt.	119,-
Theme Park dt.	99,-
Twisted Metal dt.	99,-
Twin Bee Collection	n jp 159,–
Viewpoint dt.	99,-
Wing Comma. 3 [Dez 109,-
Wipe Out dt.	109,-
WWF Arcade dt.	119,-
Zero Divide ip	149,-
Zeitgeist jp	149,-
Memory Card dt.	49,-
Pad dt.	59,-
Mouse dt.	59,-
Ascii Pad dt.	69,-
Antennenkabel dt	. 49,–
Link Kabel dt.	49,-
RGB Kabel dt.	59,-
Neocon dt. Dez.	99,-
Neocon jp.	149,-

Sega Saturn

109,-

Ascii Stick dt.

Grundgerät dt.	
inkl. 3 Spiele	999,-
Axe - The Duel jp.	129,-
Alien Trilogy dt.	109,-
Bug dt.	109,-
Clockwork Knight dt.	99,-
Daytona USA dt.	129,-
FIFA Soccer 96 dt.	99,-
Hydlide dt.	109,-
Myst dt.	99,-
NBA Jam T.E. dt.	109,-
NHL 96 dt.	99,-

Panzer Dragoon dt.	109,-
Pebble Beach Golf dt.	99,-
Primal Rage dt.	99,-
Parodius Deluxe dt.	99,-
Rayman dt.	109,-
Shinobi dt.	109,-
Sega Rally dt. Dez.	109,-
Theme Park dt.	99,-
Victory Goal dt.	99,-
Virtua Fighter dt.	129,-
Virtua Fighter Remix dt	79,-
Virtua Racing us.	139,-
Virtua Racing dt.	109,-
Wing Arms jp.	129,-
Pad dt.	59,-
Stick dt.	99,-
Adapter Uni.	89,-
Lenkrad dt.	119,-

Neo · Geo CD

Grundgerät inkl. Spiel	649,-
Aero Fighters 2	109,-
Aero Fighters 3	129,-
Art of Fighting 2	107,-
3 Count Bout	129,-
Fatal Fury 3	139,-
King of Fighters '94	129,-
King of Fighters '95	129,-
Last Resort	99,-
Mutation Nation	129,-
NAM 1975	99,-
Puzzle Bobble	119,-
Pulstar	129,-
Robo Army	129,-
Samurai Sh <mark>od</mark> own	107,-
Samurai Sh <mark>odown 2</mark>	139,-
Super Sidekicks 3	129,-
Sengoku 2	129,-
Savage Reign	139,-
Top Hunter	109,-
Viewpoint	129,-

Jaguar dt. 399,mit 3 Spielen



Aegidienstraße 28 • 37520 Osterode am Harz • Fax: 05522/75825



Wir haften nicht für Inkompatibilität.



Donald Duck n Maui Mallard





Kostüm: Verhakt das Schwert im Felsen und schwingt zum nächsten Vorsprung.



einen steinernen Enten-Mech und zertrümmert hinderliches Mauerwerk.

Laßt Ibr ibm eine freie Minute, peilt Donald über seine Knarre, wirft einen Blick auf die vergilbte Touristenkarte oder zerrt versebentlich ein Suppenbubn aus dem Bermudahemd.

Panzerknacker-Randale und Lohnverhandlungen mit Onkel Dagobert sind Donald zu langweilig geworden. Kurzentschlossen kehrt der Erpel seinem Entenhausen den Rücken und besucht das Horrorreich Maui Mallard.

"Quackshot"-Spieler ballerten noch mit Klostopfern um sich, "Donald Duck in Maui Mallard" zeigt den Comic-Star mit dicker Wumme: Euer Zornickel zieht eine monströse Strahlen-Kanone und zerbläst das Grusel-Getier in grüne Dunstschwaden. Monster-Spinnen und und Fetischmasken lösen sich nach dem

ersten Treffer auf, vermoderte Enten-Buttler und Duck-Pygmäen wehren sich gegen die Laser-Salven. Die greisen Diener servieren aggressive Schleim-Menüs, Kamikaze-Pygmäen traktieren Euch gar mit der Kreissäge. Weicht Ihr nicht aus, stürzen sich die Zwerg-Krieger todesverachtend in Euren Schußhagel und reduzieren mit Massen-Offensiven die Energieleiste. Endgegner wie ein Spinnendämon oder flammendes Rippengestell forden Eure Kombinationsgabe: Ihr beobachtet komplexe Offensiven und tüftelt eine sichere Gegenstrategie aus.

Als Urlaubstracht läßt sich Donald ein schickes Bermuda-Hemd stehen, ab dem zweiten Level schlüpft Ihr in ein Ninja-Kostüm: Nach den Abenteuern in einer Spukvilla sammelt Ihr Ying/Yang-Scheiben auf und absolviert ein knallhartes Kampfsport-Training, Ninja-Duck vertrimmt die Gegner mit seiner Schwerthülle oder entfremdet seinen Säbel als Kletterhilfe: Ihr verkeilt das Katana in engen Felskaminen und hangelt Euch nach oben.

Nach dem Ausflug in eine Tempel-Ruine verschlägt's Donald in das Muddrake-Dorf: Die Pygmäen belegen Euch mit einem Schrumpfzauber und verbannen Donald in ihren Privatvulkan.

Nach erfolgreicher Monsterjagd ruht sich Donald in einem Klappstuhl aus, schlürft einen schmierigen Maui-Mallard-Cocktail und verrät das Paßwort. rb







RADIKAL . Nach wunderbaren Titeln wie "Quackshot" oder "World of Illusion" schien das Jump'n'Run-Potential der Disney-Ente ausgereizt. Weit gefehlt! Donald legt sein Niedlich-Image ab und besinnt sich der niederen Enteninstinkte. "Mauimallard" zeigt den Enterich von seiner fiesen & besten Seite: Noch nie wurde Donald so witzig und einfallsreich präsentiert, das innovative Brutalo-Image regt selbst Disney-Muffel zum Spielen an. Auf den ersten Blick sieht "Mauimallard" wie ein konventionelles Baller-Spektakel aus, spätestens nach den "Ninja Training Grounds" fordern Euch fantasievoller Level-Aufbau, Ninja-Manöver und Bungee-Mutproben. Auch akustisch hat Disney sich ins Zeug gelegt: Die klangvollen Urwaldrhythmen laden zum Mitträllern ein und garantieren gute Laune. Der einzige Kritikpunkt am Hüpf-Vergnügen ist die schludrige Joypad-Abfrage



Bevor sich der Muddrake-Pygmäe zur Kamikaze-Attacke entschließt, geht Donald in die Hocke und ballert drauf los. Weiter oben lauern die frechen Stammesbrüder













ystation

SUPER NES DT:	
YOSHI'S ISLAND	149,-
KILLER INSTINCT	159,-
CHRONO TRIGGER	159,-
DOMANCE 4	149,-
MEGA MAN 7	139,-
SUPER NES PAL:	
YOSHI'S ISLAND DT	129,-
PRIMAL RAGE	139,-
DEMOLITION MAN	139,-
MEGA MAN X2	139,-
MEGA DRIVE:	
LIGHT CRUSADER DT	129,-
SONIC COMPILATION	129,-
DEEP SPACE NINE US	139,-
EXO SQUAD US	129,-
NHL 96	119,-

SEGA CD:	
LUNAR 2 CD	129,-
SEGA SATURN:	
LAYER SECTION JP	129,-
WORLD ADV. M. COM. JP	189,-
THE DUEL JP	139,-
WING ARMS JP	139,-
TWIN BEE JP	139,-
RAYMAN US	139,-
SOLAR ECLIPSE US	I.V.
200	
3DO	
FLYING NIGHTMARES	129,-
SPACE HULK	129,-
KILLING TIME	I.V.
POET	1.V.

JAGUAR	
RAYMAN	139,-
VORTEX	139,-
PLAYSTATION:	
METAL JACKET JP	169,-
EXECTOR JP	169,-
RAYMAN US	129,-
EXTREME GAMES	119,-
TOTAL ECLIPSE TURBO	129,-
HARTE WARE:	
PLAYSTATION DT	599,-
PLAYSTATION US	699,-
3DO PAL	699,-
3DO NTSC	699,-
NEO GEO PAL/NTSC	599,-



VIELE WEITERE SPIELE AUF ANFRAGE

BEST GAMES IN TOWN A. THIELEN • ROCHUSSTR. 11 • 55116 MAINZ TEL: 06131/23 04 92 • FAX: 06131/23 04 93

Preisänderungen, Irrtum und Druckfehler vorbehalten. Wir haften zwar nicht für Kompatibilität der Systeme, machen Euch aber auf alle Probleme aufmerksam. Ehrlichkeit ist immer noch der beste Service. Fragt nach unserer Meinung: Wenn ein Spiel nichts taugt, sagen wir das auch.

G · A · M · E · S

JAGUAR

Rayman 129,-Pitfall 129,-Burn Out 109,-Primal Rage CD call Jaguar CD-ROM alle News und Klassiker

SEGA SATURN NHL all Star Hockey 139,-

Hang On 129,-Sim City 2000 109,-Sega Saturn Konsole 649,-

SONY PLAYSTATION

Destruction Derby 99,-Discworld 89,-Air Combat 89.-

ALLE TOP NEWS FUR

Super Nintendo Mega Drive Game Boy Sega CD Sega 32X

Demo Video 2 (VHS) für Sega Saturn. Die Top News: Sega Rally, Virtua Cop 2, Indy 500 und viele mehr für 29,–

★ Versand per NN zzgl. 8,- DM (Sicherheitsbox) • ab 300,- DM frei

雷(0 77 61) 5 97 42 • Fax 5 70 14

angszeiten: Mo.-Fr. 11.00-19.00 Sa. 10.00-14.00

Magazine Game Fan, Edge, EGM, US-Konsolenhefte

Gesamtprogramm anfordern: Schaffhauserstr. 55 79713 Bad Säckingen

SONY PLAYSTATION:		SEGA SATURN:		SUPER NINTENDO:		COOLE HARDWARE:	
Air Combat DT	99,90	Virtua F. Remix DT	79,90	Yoshi's Island DT	119,90	Playstation Deutsch 589,00	
Discworld DT	99,90	Sim City 2000 US	109,90	Donkey Kong C. 2	129,90	Playstation Japan 799,90	
Krazy Ivan DT	99,90	Cyberia DT	119,90	Secret of Evermore	129,90	Sega Saturn ab 599,90	
Rayman DT	99,90	Rayman US	119,90	Breath of Fire 2 US	139,90	UnivAdapter Saturn 79,90	
Toshinden DT	99,90	F1 Live Informa. JP	129,90	Lady Stalker JP	139,90	Adapter PSX (hoffentlich)79,90	
Warhawk DT	99,90	Gunbird JP	129,90	Ogre Battle US	139,90	14 1 PM 2 PO 1	
Destruction Derby D1	1109,90	Hang On 1995 JP	129,90	Chrono Trigger US	149,90	Magazine ab DM 3,90	
Wipe Out DT	109,90	Layer Section JP	129,90	Final Fight 3	149,90	Hintbücher, Movelisten,	
Alone in the Dark 2	149,90	Sega Rally JP (Dez.)	129,90	Front Mission 1	149,90	Kamplettläsungen schon ab 14,90	
Biohazard JP	149,90	Virtua Cop +Gun JP	129,90	Cool Spot 2	Call	Chrono Trigger, FF3, Tekken, Kille Instinct, Military Commander uvm.	
Horned Owl +Gun JP	149,90	Wing Arms JP	129,90	Targa	Call	manici, minuty communication ovin	
Side Winder JP	149,90	X-Men JP	129,90	3DO:		Irrtümer, Preisänderungen und	
Toshinden 2 JP	149,90	Military Commande	159,90	Killing Time	119,90	Druckfehler vorbehalten. Wir	
/iewpoint JP	149,90	Riglard Saga US&D	T Call	Po'ed	119,90	haften nicht für Inkompatibilitä	
Ridge Racer 2 JP (De	ez.) Call	Landstalker 2 JP	Call	Space Hulk	119,90		
ekken 2 JP	Call	Toshinden	Call	Cyberia	Call	>>Händleranfragen erwünscht<	

LINE EDITION Medienvertrieb Postfach 13 23 · 71257 Weil der Stadt **〒** 07033 / 80237 · Fax 07033 / 2008

Wing Arms



Der gegnerische Pilot drückt weiter auf die Tube und fliegt Euch direkt vor die Kanone.

Bevor Ibr eines von sieben unterschiedlichen Flugzeugen wählt, studiert Ibr unter "View Data" die Eigenschaften. Die Polygonmodelle lassen sich beliebig dreben und vergrößern, eine Tabelle zeigt sämtliche Daten: Die Messerschmitt ist mit niedrigem Gewicht und bober Geschwindigkeit das wendigste Flugzeug, die schwerfälligen Amerikaner protzen mit massiver Ver-

"Air Combat" für die Playstation schickt Euch im Düsenjäger zu aktuellen Krisenherden, für "Wing Arms" wählte Sega den zweiten Weltkrieg als Szenario. Im Vorspann bombardiert ein Schwadron rustikaler Flugvehikel Zerstörerflotten und Ölfelder, vor dem Start wählt Ihr zwischen Propellerflugzeugen und Düsen-Pionieren. Eigene Partei und Feindseite sind unbekannt, der Auswahl-Bildschirm offeriert ein internationales Angebot: Exotik-Fans wählen eine japanische Maschine mit Heck-Propeller, die Amerikaner locken mit Zwillings-MG, für einen Geschwindigkeitsrausch empfehlen wir die deutsche Me 262. Wer sich für ein Modell entschieden hat, bewundert eine gerenderte Start-Sequenz und ballert in der ersten Mission Feindmaschinen vom Himmel. Ihr haltet mit dem Maschinengewehr auf gegnerische Formationen, getroffene Flugzeuge ziehen eine transparente Polygonfahne hinter sich her. Verwegene Piloten nähern sich auf Heck-Distanz und versetzen dem schwelenden Flieger den Gnadenschuß: Die Maschine schmiert ab und stürzt ins Meer. Veteranen fliegen nach Gefühl, Flugschüler orientieren sich an ihren Instrumenten. Ein Scanner zeigt Verfolger, Geschwindigkeitsmesser und künstlicher Horizont warnen vor Kollisionen: Sinkt Eure Schildanzeige in den kritischen Bereich, mahnt ein hektischer Militärmarsch zur Vorsicht, Ein schrilles Alarmsignal macht

Euch auf hartnäckige Verfolger aufmerksam: "Wing Arms" wechselt automatisch in die Außenperspektive, Ihr weicht mit Links- oder Rechtstaste zur

Verfolgungsjagd: In der dritten Mission

irrt Ihr durch ein Felsmassiv. Eine

Übersichtskarte zeigt die Gegner

Flugzeugträger vor Zerstörern und Feindgeschwadern

Ein Bildschirm unten rechts verrät die prozentuale Abschußquote. Bei 100 Prozent winken eine Beförderung und der Kurs zur nächsten Mission: Ihr nehmt befestigte Geschützstellungen auseinander, versenkt monströse Schlachtschiffe und fliegt Geleitschutz. Nach dem dritten Level zeigt eine Zwischen-Sequenz den feindlichen Stützpunkt. rb



Vorspann zeigt Eure sieben Flugzeuge bei den Startvorbereitungen.



Ihr zur Außenperspektive: Als Japaner zerballert Ihr einen Geschützturm.



kleidung.

FLOTTER FLIEGER . Sega präsentiert antike Kisten im Simulations-Look, spielerisch orientiert sich "Wing Arms" aber an zünftigen 3D-Shootern: Eure Maschine gerät nicht ins Schlingern, selbst waghalsige Loopings nimmt Euch das Vehikel nicht krumm. Instrumente wie Scanner oder Schutzschild waren im Zweiten Weltkrieg noch unbekannt. Action-Spieler danken die Ungenauigkeit, Simulationsmuffel genießen die großzügige Kollisionabfrage und kinderleichte Steuerung. Leider stören Grafikfehler den spielerischen Höhenflug: Ihr verhakt Euch hoffnungslos in einem Polygon-Konstrukt und bangt um Euer Schutzschild. Diplom-Piloten mit Hang zur Simulation beklagen mangelnde Spieltiefe, Gelegenheitsflieger freuen sich über furiose Luftschlachten mit flotter 3D-Optik und bombastischer Musik: "Wing Arms" protzt mit dem besten Saturn-Soundtrack.





	SPI	
Super Nintendo 16 Bit	AHKAUF	VERKAUF
S NES KONSOL + 1 PAD	75,00	129,00
SUPER TURRICAN 2	40,00	
ACTRAISER 2	20,00	45,00
FINAL FANTASY 3	50,00	80,00
BATMAN & ROBIN	30,00	60,00
BRAINLORD	40,00	70,00
DONKEY KONG	30,00	60,00
EARTHWORM JIM	30,00	60,00
FATAL FURY SPECIAL	40,00	70,00
HAGANE	40,00	70,00
BC KID	30,00	60,00
LOST VIKINGS	10,00	30,00
S. MARIOKART	20,00	45,00 45,00
S. R TYPE 3	20,00	45,00
ROCK'N R RACING	20,00	45,00
SAMURAI SHOWDOWN	40.00	70.00
SPACE ACE	30.00	60,00
STARWING	10,00	30,00
SUPER ST.FIGHTER 2	40.00	70.00
WWF RAW	10,00	30,00
SUPER CONFLICT	20,00	45.00
SECRET OF MANA	40.00	70.00
SUPER METROID DT.	20,00	45,00
TOM & JERRY	20,00	45,00
PRO ACTION REPLAY 2	20,00	50,00
DIE SCHLUMPFE	30,00	60,00
WINGS 2	10.00	30.00
ILLUSION IN TIME	40,00	70,00
THEME PARK	50.00	80,00
STARGATE	30.00	60,00
HIDGE DRED	20,00	40,00

JUDGE DRED	30.00	60.00
Sega Mega Drive 16 Bit	ANKAUF	VERKAUF
MEGA DRIVE II+PAD	70,00	125,00
MEGA DRIVE I+PAD	50,00	
ALIEN 3	10,00	
ART OF FIGHTING	20,00	45,00
BUBSY 2	20,00	
COOL SPOT DIE SCHLÜMPFE	20,00	45,00
DUNE 2	30.00	60,00
EARTHWORM JIM	30,00	60.00
ETERNAL CHAMPIONS	20,00	
FIFA SOCCER 95	20,00	45,00
IMG TENNIS	20,00	
KÖNIG DER LÖWEN	20,00	
MICRO MACHINES 2	30,00	
NBA JAM T.E	30,00	60,00
SYNDICATE STORY OF THOR	20,00	
VIRTUA RACING	45,00 45,00	75,00 75,00
WWF RAW	20,00	
SIDE POCKET	30.00	
DSCHUNGELBUCH	20,00	
PGA EURO GOLF	20.00	
LANDSTALKER	30,00	60,00
SKELETON CREW	30.00	60.00
Sega Mega CD2 16 Bit	ANKAUF	VERKAUF
MECA CD 2 . CDIEL	105.00	100.00

DUNGEON MASTER FTERNAL CHAMPIONS EARTHWORM JIM FLYING NIGHTMARE POPFUL MAIL SHINING FORCE CD	30,00 45,00 30,00 20,00 20,00 30,00	60,00 75,00 60,00 45,00 45,00 60,00
Neo Geo CD 32 Bit	ANKAUF	VERKAUF
NEO GEO CD (OHNE SPIEL)		399,00
AERO FIGHTERS 2	30,00	
ROBO ARMY	40,00	70,00
NAM 75	20,00	50,00
S. SHOWDOWN 2	40.00	
SAVAGE REIGN	40.00	70.00
SIDEKICKS 2	20,00	
GHOST PILOTS	30,00	60,00
GALAXY FIGHT	40,00	70,00
SENGOKU 2	20,00	
ART OF FIGHTING 2	20,00	
FATAL FURY SPECIAL	20,00	
TOP HUNTER	20,00	
WORLD HEROES PERFECT	40,00	
WINDJAMMERS	30,00	60,00

DUNGEON EXPLORER

3 DO 32 Bit	ANKAUF	VERKAUF
PANAS RGB + SPIEL	300,00	549,00
PANAS. FZ10 + 2 SPIELE GOLDSTAR PAL + SPIEL	275,00	499,00
3 DO NTSC GERATE + SPIEL	275,00	499,00
WING COMMANDER 3	30,00	
SYNDICATE		65.00
STARBLADE	20,00	
SPACE ACE	45,00	
RISE OF THE ROBOTS	10,00	
PANZER GENERAL	45,00	80,00
NEED FOR SPEED ROAD RASH	30,00	
FIFA SOCCER	20,00	
GEX	30.00	
SLAM'N JAM	30,00	65,00
REBEL ASSAULT	30.00	65.00
Sonstiges	AHKAUF	VERKAUF
SNK NEO GEO KONSOLE		229,00
SNK NEO GEO SPIELE AB:-		60,00
JAGUAR SPIELE AB:-	20.00	45.00
NTSC/PAL UMWANDLER NEL		139,00
GAMEBOY OHNE SPIEL		49.00
GAME GEAR & SPIEL	45.00	
GAME GEAR + 4 SPIELE	75,00	
GAMEBOY SPIELE AB:-		15,00
GAME GEAR SPIELE AB:-	10,00	20,00
SUPER GAMEBOY	20,00	45,00
MEGA 32X AUFSATZ	100.00	179.00

RGB KABELN (ALLE GERÄTE) ---- 30,00
WEITERE GEBRAUCHT-TITEL AUF LAGER

		-	-	-	-		-	-		U	_		1
NE	l		4	K	5	E	9	ı	E	Γ		Ε	

Sony Playstation DT	32 Bit	VERNAUF
PSX GRUNDGERAT		599,90 99,90
WIPE OUT		99.90
TOHSHINDEN		99.90
RIDGE RACER		99,90
JUMPING FLASH		99 90
RAPID RELOAD		99,90
NOVASTORM		99,90
LEMMINGS 3D		99 90
DESTRUCTION DERBY		99,90
DISC WORLD		99,90
ACE COMBAT		99,90
WARHAWK		99,90
KRAZY IVAN		99,90
TEKKEN		99,90
		99.90
STARBLADE IMPORT ANGER	OTE IN	
GRUNDGERAT JAP MIT SI	PIEL	
		899,90
		129,90
TOTAL ECLIPSE (US)		129.90
ZERO DIVIDE (JP)		169.90
EV EVOLUTION (JAP)	WEITERER	49,90
FALCATA (JAP)		49.90
POP N TWINBEE (JAP)	NEUHEITEN	49.90
TAMA (JAP)	AUF LAGER	49.90
CRIME CRACKERS (JAP)	AUF LAGER	49.90
TWIN GODDESS (JAP)		49.90
GUNDAM (JAP)		49.90
MAHONG STATION (JAP)		49.90
GEOM CUBE (JAP)		49.90
COSMIC SPACEHEAD IJAR)	49.90
A COLUMN TO A COLU		
instruct. And food and administration of the contract of		VERKAUF
SEGA SATURN + SPIEL		799.00
CYBER SPEED		89.90
ROBOTICA		89 90
MYST		89.90 99.90
SHINOBI X		99 90
BUG	WEITERER	99.90
PEBBLE BEACH GOLF	NEUHEITEN	109.90
CLOCKWORK KNIGHT		99.90
VIRTUA FIGHTER REMIX	AUF LAGER	79.90
VIRTUA FIGHTER		99,90
		99.90
DAYTONA RACING		
IMPORT IMPOR	T IM	PURI
SATURN (JP) MIT DAYTON	MA	899.90
CLOCKWORK KNIGHT 2		119.90
LAYER SECTION		129.90
NHL HOCKEY		119.90
SHIN SHINOBI DEN		129.90
PRETTY FIGHTER		129.90
OUTLAWS OF LOST DYN	ASTY	129.90
RAMPO		99.90
HEBEREKES POPOON		89.90
VIRTUAL VOLLEYBALL	WEITERER	149.90
SIDE POCKET	NEUMEITEN	119.90
PARODIOUS	NEUHEITEN	109.00
SHINING WISDON	AUF LAGER	149.90
VICTORY GOAL		109.90
C. C	17.0	

COSMIC STACETIEND DAT	1	97.7
Sega Saturn 32 Bit		VERKA
SEGA SATURN + SPIEL		799.0
CYBER SPEED		89.9
ROBOTICA		89.9
MYST		99.9
SHINOBI X	WEITERER	99.9
BUG	WEITERER	99.9
PEBBLE BEACH GOLF	NEUHEITEN	109.9
CLOCKWORK KNIGHT	AUF LAGER	99.9
VIRTUA FIGHTER REMIX	AUI DAGER	79.9
VIRTUA FIGHTER		99.9
DAYTONA RACING		99.9
IMPORT IMPORT	IN	POR

DATIONA KACING		77.
IMPORT IMPO	RTIN	PO
SATURN (JP) MIT DAYT		899.
CLOCKWORK KNIGHT	2	119.
LAYER SECTION		129.
NHL HOCKEY		119.
SHIN SHINOBI DEN		129.
PRETTY FIGHTER		129.
OUTLAWS OF LOST D	YNASTY	129.
RAMPO		99.
HEBEREKES POPOON		89.
VIRTUAL VOLLEYBALL	WEITERER	149.
SIDE POCKET	NEUHEITEN	119.
PARODIOUS		109.
SHINING WISDON	AUF LAGER	149.
VICTORY GOAL		109
Sega Mega CD2 16	Bit	VERK
DESCRIPTION AND DESCRIPTION		

SPACE ADVENTURE	119.90
DUNGEON EXPLORER	119.90
ETERNAL CHAMPIONS (US)	109.90
ETERNAL CHAMPIONS (US)	109.90
Sega Mega Drive & 32 X	VERKAU
LIGHT CRUSADER	119,00
VECTORMAN	119.90
COMIC ZONE	119.90
WEAPON LORD	109.00
BATMAN FOREVER	99.90
PITFALL	49.90
MEGAMAN X	119.90
MOTHERBASE 32X	119.90
VIRTUA FIGHTER REMIX 32X	119.90
DEMOLITION MAN	99.90
FEVER PITCH SOCCER	109.90
SKELETON CREW	99.90
BLOODSHOT	69.90
NBA JAM 32X	99.90
SPACE HARRIER	59.90
JUSTICE LEAGUE	119.90
WAYNE GRETZKY	119.90
NHL 96	99.90

NHL 96	99.90
3 DO 32 Bit	VERKAUF
SPACE HULK FLYING NIGHTMARES KILLING TIME MAZER TRIP D DEADALUS	119,00 99,90 109,90 119,90 109,90 149,90
BLADE FORCE WING COMMANDER 3	119.90 109.90
IBM PC CD Rom Computer	VERKAUF
COMMAND & CONQUER BURGER MOUSE/POMMES PAD HAND OF FETE STAR TREK 25 ANNIVERSARY SCROLL	99,00 59,90 24,90 24,90

COMMAND & CONQUER	99.00
BURGER MOUSE/POMMES PAD	59.90
HAND OF FETE	24.90
STAR TREK 25 ANNIVERSARY	24.90
SCROLL	69.90
HI-OCTANE	99.90
ONE MUST FALL	79.90
FLIGHT OF AMAZON QUEEN	89.90
THE VORTEX	89.90
DUNGEON MASTER 2	109.90
1944 ACROSS THE RHEIN	119,00
PERFECT GENERAL 2	99.90
FLASHBACK	79.90
MICRO MACHINES 2	89.90
CHAOS CONTROL	99.90
MASTER OF MAGIC	99 90
VIRTUA CHESS	89.90
MAD NEWS	99.90
STAR TREK A FINAL UNITY	129.90
STARLORD	99.90
ACES OF THE DEEP	99.90
AV NETWORKS	79.90

WEITERE NEUE TITEL AUF LAGER

NEUE SPIELE

Super Nintendo 16 Bit	VERKAUF
MARIOWORLD 2	119,00
DONKEY KONG 2	139.90
SECRET OF EVERMORE	119.90
TETRIS 2	119.90
TIM IN TIBET	139.90
CHRONO TRIGGER	149.90
WIZARDRY V	99.90
OBITUS	99.90
ROMANCE OF 3 KINGDOMS IV	139.90
INT'L SUPERSTAR SOCCER 2	129.90
BASS CHAMPIONSHIP (ANGELN)	129.90
THEME PARK	129.90
BOMBERMAN 3	129.90
CASPER	129.90
PRIMAL RAGE WEITERER	119.90
FUILT SQUAD	129,00
FOREMAN FOR REAL NEUHEITEN	119.90
BATMAN FOR EVER AUF LAGER	119.90
DUNGEON MASIER	139.90
PACMAN 2	119.90
LUFIA	99.90
POCKY N ROCKY 2	129.90
CASTLEVANIA 2	129.90
KAWASAKI SUPER BIKES	119.90
TOP GEAR 3000	129.90
PINOCCIO	129.90
DONALD IN MAUI MULLARD	129.90
BREATH OF FIRE 2	139.90
LUFIA 2	139.90
MARKOS MAGIC FOOTBALL	79.90
7th SAGA 2	139.90
WARIOS WOODS	99.90
Nintendo Gamebov	VERKAUF

Nintendo Gameboy	VERKAUF
NEUE GAMEBOY IN FARBE LOOK	99.00
ASTERIY & OBERLIX	69.90
BUBBLE BOBBLE 2	69.90
CASPER	69.90
NIGEL MANSELL	59.90
TETRIS 2	59 90
STREETFIGHTER 2	69.90
MICKEYMOUSE 5	69.90
VIDDVE DDEALLIAND 3	10.00

NIKETS DREAMLAND 2	69.90
Sega Game Gear	VERKAUF
F1 CHAMPIONSHIP	49.90
KAWASAKI SUPERBIKES	49.90
TOME & JERRY	69.90
STARGATE	49.90
WIZARD PINBALL	49.90
MICKEY MOUSE 3	79.90
FATAL FURY SPECIAL	79.90
SUPER COLUMNS	69.90
SONIC DRIFT	69.90

SIDEKICKS 1	89.90
BLUES JOURNEY	89.90
BASEBALL STARS	79.90
SOCCER BRAWL	79.90
WORLD HEROES	89.90
BASEBALL 2020	89.90
SENGOKU 1	79.90
TOP PLAYERS GOLF	59.90
CYBERLIP	89.90
SUPER SPY	59.90
FATAL FURY 1	59.90
PULSTAR	129,90
KING OF FIGHTERS 95	119.90
PANIC BOMBERMAN	129.90
SIDEKICKS 3	129.90
Jaguar 64 Bit	VERKAUF
RAYMAN	119.00
ZOOL 2	69 90

Jugoui or bit	VERKAUF
RAYMAN ZOOL 2 TROY AIKMAN FOOTBALL RRAYMAN	119,00 69.90 89.90 119.90
VAL D'ISERE	89.90
Philips CD-i 32 Bit	VERKAUF
PHILIPS 550 + SPIEL + IMPEG	999.90
PHILIPS 450 OHNE SPIEL & IMPEG	699.90
EODEST CHAIR	10.00

FLASHBACK	7
BURN CYCLE	111
RISE OF THE ROBOTS	89
CHAOS CONTROL	94
KETHER	89
STAR TREK I-VI	39
MR BEAN	99 89 39
LEMMINGS	69
KNEBWORTH	49
BERTELSMAN LEXICON	27
Zubehör & Hardware	
SUPER NINTENDO KONSOLE	179
SNES CONTROL PAD	29
SNES 50/60 HZ ADAPTOR	30
SNES ASCII PAD	49

SNES PRO ACTION REPLAY 3
SNES ADVANTAGE JOYBOARD
SNES ARCADE JOYSTICK
MEGADRIVE 2 KONSOLE
SEGA MOUSE
MD PRO ACTION REPLAY 2
SONY CONTROL PAD
SONY EXTENSION CABLE
SONY MOUSE
SONY MEMORY CARD
SATURN CONTROL PAD
PRO. ACTION R. SATURN
UNIVERSAL ADAPTOR SATURN
LENKRAD SATURN
JOYBOARD SATURN
CDI ROLLERCONTROLLER
CDI INFRA ROT PADS
CDi GAMEPAD
MCD 2 BACK-UP RAM
PC CD GRAVIS GAMEPAD

INFORMATION

Wir kaufen Ihre Spiele an! Bitte rufen Sie uns an, bevor Sie uns Ihre Spiele zuschicken. Alle Spielversionen werden von der Metropolis GmbH nur nach vorheriger Absprache an-gekauft. Danach die Spiele einfach an uns schicken. Name, Anschrift und Tel. Nr. unbedingt beilegen.

Entsprechend Ihren Vorgaben überweisen wir direkt auf Ihr Konto (Kto. Nr. und BLZ bitte angeben), oder senden Ihnen einen V-Scheck (abzügl. 2,-DM Bearbeit-ungsgebühr).

Bestellungen

Sie können bei uns telefonisch oder schriftlich bestellen. Metropolis bietet für neue und gebrauchte Spiele einen Vorbestell-Service an. Vor Lieferung rufen wir Sie an. Wir Liefern in der Regel innerhalb von 1 bis 2 Tage per

Versandkosten

Porto (Inland) : 6,00DM Post-Nachnahme : 6,00DM Porto (Ausland) :15.00DM

Öffnungszeiten

Mo.-Fr. 10.00 bis 18.30 Uhr 10.00 bis 14.00 Uhr La. Sa. 10.00 bis 16.00 Uhr

Sonstige Information

Komplette Preisliste gegen 1,- DM in Briefmarken anfordern. Alle Angebote gelten nur solange der Vorrat reicht. Versand Preise & Ladenpreise können

Versand Bestellannahme



Täglich Bis 20:00 Uhr Händler Service

Händler Anfragen erwünscht

(gegen Gewerbenachweis)

Fax.: 0541-66015 **SONY PLAYSTATION D** Ohne **599,- DN**

SEGA SATURN DT mit 799,- DM

NEO GEO CD mit Spiel 699,- DM

GOLDSTAR 3 DO

Vorbehalt: Unser Angebot ist freibleibend. Liefermöglichkeit, Iritum sowie Zwischenverkauf müssen wir uns vorbehalten Annahmeverweigerung: Bei unberechtigter Annahmeverweigerung der von uns gelieferten Waren berechnen wir die uns entstandenen Lieferkosten pauschal mit 20,-DM. Unser Recht auf Erfüllung des Kaufvertrages bleibt hiervon unberührt. Eigentumsvorbehalt: Die gelieferte Ware bleibt bis zur vollstandigen Bezahlung Eigentum der Metropolis GmbH. Teillieferungen: Wird bei der Bestellung nicht bei der Bestellung nicht bei der Bestellung nicht bei der Bestellung nicht bei Anschlieferung moglich. Bei Rücksendungen muß eine Kopie der Rechnung beigelegt werden. Beschadigungen auf dem Transportweg sind umgehend bei der Poststelle zu reklamieren zusammen wit der originalen Versandpackung Gewährleistung. Für alle neuen Produkte gibt es eine Gewährleistung gemaß den Angaben des jeweiligen Herstellers. Bei importprodukten und gebrauchter Ware gewährleistet die Metropolis GmbH keine Garantie. Allerdings werden alle gebrauchten Produkte beim Ankauf durch die Metropolis GmbH stets getestet um dem Kunden nur einwandfreie Ware liefern zu können. Umtausch wegen nicht gefallen ist ausgeschlossen.

aedalus Encounter



Tia Carerre ließ schon

als März-Covergirl den

Puls einiger MAN!ACs

höherschlagen - jetzt könnt

Ihr Euch mit der attraktiven





Divrse Kombinations- und Verschiebe-Puzzles balten Eure mandeläugige Weltraumpilotin nur

kurzzeitig auf.

Asiatin ins interaktive Techtel-Mechtel stürzen. In "Daedalus Encounter" steuert Ihr den galaktischen Söldner Casey O'Bannon, der in den zurückliegenden Weltraumkriegen seinen Körper verlor. Jetzt steckt sein Gehirn in einer biomechanischen Ersatzhülle. Zusammen mit Eurer Pilotin Ari (Tia Carerre) und Ingenieur Zack (Christian Bocher) seid Ihr mit Eurem Frachter Artemis auf der Suche nach verwertbarem Kriegsschrott. Nach einem Hyperraumsprung erscheint

plötzlich ein gigantisches Alien-Schiff

auf Eurem Radar - eine Bruchlandung

auf dem außerirdischen Kreuzer ist unvermeidbar.

Jetzt heißt es schnell reagieren und die Lebenserhaltungssysteme Eures Frachters wiederherstellen, bevor Zack und Ari ins galaktische Nirvana abschwirren. Kaum sind die Beiden wieder im Vollbesitz ihrer Kräfte, bemerkt Ihr, daß das unbekannte Schiff Kurs auf die nächstgelegene Sonne nimmt: Ihr habt vier Stunden Zeit, um dem stellaren Feuersturm zu entkommen.

Mit Hilfe einer Sonde macht Ihr Euch zusammen mit Ari und Zack daran, das Gewirr der Gänge und Kammern zu erforschen. Das Geschehen verfolgt Ihr mittels gerenderter und gefilmter FMV-Einspielungen. Mysteriöse Kristalle werden von Euch analysiert, die Kralle eines Alien-Kadavers mit Eurem Grei/olle Breitseite: Ihr feuert aus alle

Rohren auf die Vakkar-Schiffe, doch die Niederlage ist unabwendbar

farm eingesackt. Fotosensitive Türschlösser aktiviert Ihr mit Licht verschiedener Wellenlängen. Einige Schleusen sind durch Rätsel gesichert: Ihr spielt gegen ein intelligentes Schloß "Vier Gewinnt" oder aktiviert Sensoren, indem Ihr mit Spiegeln Licht darauf lenkt. Auf der Suche nach den Navigationskontrollen des Schiffes findet Ihr sechs Kristallkugeln, mit denen Ihr den Lift zum rettenden Ausgang aktiviert. th

Testmuster von Galaxy, München, Telefon 089, 760515

















ZOOD

Öfter mal nichts Neues: Nachdem sich die meisten Entwickler von Puzzle-Spielen mit "Tetris/Columns"-Clones zufriedengeben, hat das Genre in letzter Zeit etwas gelitten. Viacom präsentiert nun eine Grübelei, die auf einer unverbrauchten Idee basiert. Eure "Spielfigur" ist in der Mitte des Bildschirms plaziert und sieht sich auf allen vier Seiten heranrückenden Spielsteinen gegenüber. Diese verschiedenfarbigen Symbole

0001800💝 🍝

kommen immer näher und sollten tunlichst nicht Euer zentrales Hoheitsgebiet erreichen. Indem Ihr nun Eure "Spielfigur" auf eine der vier mal vier Reihen schießt, kann zweierlei passieren: Falls Eure "Spielfigur" und das heranrückende Symbol identisch sind, verschwindet die schleichende Gefahr. Unterscheiden sich die aufeinander prallenden Symbole, werden diese getauscht. Ihr kommandiert nun das ehemals "feindliche" Symbol, Eures hat sich an die Spitze der heranrückenden Reihe gesetzt. mg

0104

PREISWERT . "Zoop" ist ein erfreulich innovatives und dazu noch billiges Grübelspiel, bietet aber auf Dauer zu wenig Abwechslung. Aus der guten Spielidee hätte man mehr machen müssen: Warum

HERSTELLER VIACOM

ANBIETER

SPIELSPASS

SOUND

MEGA DRIVE

60 MARK

CIC

42 9

Unverbrauchte Geschicklichkeitsgrübelei

mit innovativer Grundidee: Nett, aber auf Dauer ermüdend.

man weder verschiedene Spielmodi, noch Multi-Player-Duelle realisierte. ist schon etwas verwunderlich. So wird's zwar im Lauf der Zeit immer kniffliger, die Symbole zu neutralisieren, doch statt Motivation macht sich ein bißchen Frust breit. Dennoch gilt: Lieber eine "wirkliche" Puzzle-Neuheit wie "Zoop" zum fairen Preis als den x-ten Aufguß ausgelutschter Spielkonzepte.

 $W_{\it enig}$ Optionen: Bei "Zoop" könnt Ibr lediglich den Schwierigkeitsgrad und den Anfangslevel einstellen. Wenigstens im Spiel taucben dann ein paar

Extras auf.

en.



Andere Versionen — Eine Super-NES-Umsetzung erscheint in Kürze

In der Mitte seht Ihr Eure "Spielfigur", die sich den

16 heranrückenden Symbolreihen erwehren muß.



Instinct Ghost Trap

Park (kp.dt.)

Vikings 2 o All Star Clas. o World 2 awarrior 30.50 a Man X 2 a Man 7 ey & Minnie Basketball Live 96 Hockey 96 a Tour Golf 96 schio Pig's H.Hol

of Goes to Hollyv y Toon 2 SONDERANGEBOTE NFL 95

Tour Golf 96

PLAYSTATION ction Derby orld (kp. dt.)

action price

SATURN

och Golf

VF & Clock

Versandadresse:

GAMEEXPRESS, Fürstenriederstr. 139, 80686 München Ladenverkauf: Häberlstr. 26, 80337 München Ladenverkauf: Stadtgraben 45, 94315 Staubing (Preise können variieren)

089/580 60 55 Fax: 089/56 64 35

Versandkosten DM 7,- zzgl. NN, ab DM 300.- frei

54.95 42.95 59.95 94.95 64.95 49.95 39.95 49.95 84.95 589.95

Unfreie- und Nachnahme Sendungen werden nicht angenommen. Nur solange Vorrat reicht. Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten. Entwickler: Shiny, USA • Produzent: Scott Hemington • Design: Tom Tanaka • Programmierung: Andy Astor • Grafik: Nick Bruty, Steve Crow, Mark Lorenzo • Animation: Michael F. Dietz • Sound: Tomy Tallarico

Earthworm





Beyor Ihr mit Eurer Prinzessin in den Urlaub abdüst, schickt Ihr Psycrow noch schnell in die Wüste.

Iims skurriles Nonsens-Karussell dreht sich wei-Der nette Ire ter: Die Entwickler von Shiny Entertainment quetplauderte auf schten ihre Alptraum-Ideen der diesjährigen ins zweite Abenteuer, um die E3 über Würmer zahlreichen Wurmanhänger erneut auf und zukünftige einen absonderlichen Fischfutter-Trip ohnegleichen zu schicken. Pläne. So soll die

Super-NES-

Version nie dage-

wesene Effekte

enthalten und

sogar die DKC-

Grafiken über-

treffen. Dave ist

daß seine 3D-

Optiken besser als auf der Playstation ausseben werden. Im Moment arbeitet Shiny an einer neuen Motion-

Capture-Engine

für ein 3D-

System, das in

Bildern pro Se-

kann. Eine TV-Show mit EW Jim

wurde in den USA übrigens am

9. September

ausgestrablt.

kunde darstellen

Echtzeit 500 Punkte im Raum erfassen und mit einer Geschwindigkeit von 120

davon überzeugt,

Während sich Shiny-Boss David Perry Gedanken über weitere Videospiel-Projekte macht, saugt sich seine Designcrew die Hintergrundstory aus den Fingern: Jim verliert seinen Job als Koch und verzieht sich daraufhin mit seinem neuen Schleim-Sidekick Snott auf den Planeten der Monster. Inzwischen setzt der kleine Köter Peter Puppy (Jims Kumpel aus dem Vorgänger) 600 niedliche Baby-Kläffer in die Welt. Darauf hat Dauererzfeind Psycrow nur gewardie Nachkommenschaft und droht, den ahnungslosen Puppy-Nachwuchs von einem dreistöckigen Gebäude zu werfen. Ihr schlüpft in Eure Superheldenkluft, um neben den armen Welpen Eure entführte Prinzessin "What's her name?" aus den Krähe-Klauen zu befrei-

tet: Die galaktische Krähe schnappt sich

Die Rettungsaktion beginnt auf Eurem Heimatplaneten. Neben traditionellen Jump'n'Run-Abschnitten ließen sich die Entwickler völlig abgedrehte Levels einfallen. Als blinder Höhlenlurch schwebt Ihr an Flipper-Bumpern und Bleistiften vorbei zum abendlichen Glücksrad-Quiz. Mit Eurer altgedienten Raketendüse kurvt Ihr durch einem "Viewpoint"ähnlichem Ballerlevel: Ihr schubst eine fliegende Bombe mit Eurem Flugvehikel bis zum Endgegner - nur mit diesem

Sprengkörper könnt Ihr den Bösewicht in die ewigen Pixelgründe pulvern. Daß sich Jim's flexibler Körper zu den verrücktesten Dingen mißbrauchen läßt, zeigt sich im sechsten Level: Mit Helium gefüllt, entschwebt Ihr zum nächsten Teleporter.

fließt die Milch in Strömen und öffnet

das Tor zu weiteren Melkeskapaden.

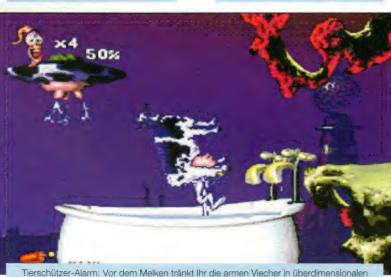
hwerlichem Kuhtransport

Neue Feinde verlangen neue Waffen: Zur Standard-Wumme gesellen sich vier weitere Alien-Brutzler, die für durchschlagende Argumente sorgen. Mit Explosivgeschossen, Flammenwerfer und Dreier-Schuß räumt Ihr unter Psy-



Psycrow und die Prinzessin entpuppen sich im Abspann als Kühe!











crows Schergen auf. Nehmen die Monsterhorden überhand, greift Ihr auf die Smart-Kanone zurück, die den Bildschirm augenblicklich leerfegt. Klaffende Abgründe überwindet Ihr mit der lebenden Liane Snott, die sich an schleimtriefende Decken heftet.

Im Optionsmenü legt Ihr Joypad-Belegung und Schwierigkeitsgrad fest. Im Gegensatz zum ersten Teil gibt's diesmal auch Paßwörter, deren Einzelteile Ihr in den jeweiligen Leveln zusammenklaubt. Habt Ihr das Modul im Easy-Modus durchgezockt, dürft Ihr mit höherem Schwierigkeitsgrad beliebige Abschnitte anwählen - vorausgesetzt, Ihr habt alle fünf Bestandteile des jeweiligen Levelcodes ergattert. Doch Vorsicht: Sobald Ihr Euer Mega Drive ausschaltet, sind alle Paßwörter verloren. th



In einer Quiz-Show werdet Ihr zu Jim's Sprachkenntnissen ausgefragt







Jähzornige Schwiegermütter fallen aus heiterem Himmel über Euch her



TOTAL DURCHGEKNALLT . Alle neun Welten glänzen mit frischen Einfällen: Ihr freut Euch über neue Brutzel-Wummen und zahlreiche Bonuskammern. Die Idee mit dem Felsbrocken-Freizappen ist zwar nicht neu, wurde aber überzeugend umgesetzt: Gelöstes Gestein bröselt Euch vor die Füße und ebnet den Weg für weitere Zerkrümel-Aktionen. Hintergrundgrafiken und Animationen sind wieder vom Feinsten, die handliche Steuerung garantiert ungetrübtes Action-Vergnügen. Punkteabzug gibt's trotzdem: Der unmotivierte Blindenflug im dritten Level ist eintönig, ebenso wie der schlampig gezeichnete Ballerabschnitt. Ab und zu ärgert Ihr Euch über unfair plazierte Gegner und gelegentliche Sprünge ins Ungewisse, Die Musik aus Klassikund Folklore-Themen trifft zwar nicht meinen Geschmack, trägt aber zur Slapstick-Atmosphäre bei Warum jedoch die "Paßwörter' beim Ausschalten verlorengehen, ist mir schleierhaft. Alles in allem ist die Fortsetzung noch chaotischer als Teil 1, im Detail aber nicht so perfekt abgestimmt. Wer auf abgedrehtes Action-Gehüpfe steht, greift dennoch zu.

MEGA TRADE GMBH

Mega-Hits zu Superpreisen

			_		Sul	berpreisen	
Super Nintend	lo	Super Nintende)	Game Bo	у	Sony	
Action Replay Pro		NBA-J. T. E.	69,90	Action Replay Pro	59,-	Play Station kpl.	589,
Adapter US / PAL	39,90	NHL 96	109,-	Game Light Plus	19,90	Action Replay	56.9
Controller Pad Sup.P.	39,90	Operation Logic Bomb	39,90	GB-Basis- Set u. Tetris	114,90	Controller	54.
Sprint Pad -		Operation Logic B. us	29,90	Spielberater 1 + 2	25,	Mouse	54.
transparent	34,90	Pac-Attack	99,90	Spielberater Zelda	25,-	Memory Card	44.
Infrarot Joypad		Pac Man 2	99,90	Asterix u. Obelix	59,90	Air Combat	87
Partnersei	104,-	Page Master	99,90	Batman Forever	56,90	Battle Ar. Toshinden	87.
6-Player Adapter -		Pinocchio	129,-	BC KId 2	56,90	Destruction Derby	97,
umschaltbar	64,90	Porky Pig's H.H.	119,-	Crash Dummies	39,90	Fifa Soccer 96	94,
Asterix		Power Drive	59,90	Donkey Kong Land	60,90	Hi Octane	94,
Asterix u. Obelix	129,-	Secret of Evermore		Farth Worm Jim	59,90	J. Madden Football	94.
Big Sky Trooper	109,	+ Spielberater	106,90	F1-Race 4 Player	39,90	Jumping Flash	87,-
Batman Forever		Secret of Mana		Foreman R.A. Boxing	56,90	Kileak The Blood	87,-
Beauty and the Beast	99,		109,-	Golf Classic	57,90	Lemmings 3D	87,-
Champ. W.C. Soccer	60,-	Shootout Soccer	109,	Itchy & Scretchy	39,90	NBA-Jam Tournm.	95,-
Chuck Rock		Skyblazer	79,90	Judge Dredd	56,90	NHL Hockey 96	94,-
Clayfighter		Soulblazer	119,-	Jungle Strike	59,90	Novastorm	89,-
Demolition Man		Stargate	129,-	Kirbys Dreamland	49,90	PGA-Tour Golf 96	94,-
Donkey Kong 2	132,90	Star Trek - Deep S.Nine	119,-	Mario Land 3	59,90	Raiden Proj.	87,
Dr. Franken	79,90	Super BC Kid	114,-	Mario Picross	42,90	Ridge Racer	97,-
Dschungelbuch	109,-	Super Bomberman 2	109,-	Mickey Mouse V	59,90	Road Rash	94,
Ftfa Soccer 96	109,-	Super Bomberman 3	114,-			Shockwave Assault	94,
Foreman R.A. Boxing	119,-	Super Ghois'n Ghosts	49,90			Street Fighter T.M.	97,-
Hagane	114,-	Super Hockey	79,90			Thekken	94,-
Harleys H.Advent. us	39,90	Super Indiana Jones	109,	NBA Jam	62,90	Theme Park	94,
Hurricans	49,90	Super Mario Alistars	69,90	NHL-Hockey 95	62,90	Viewpoint	94,-
Illusions of Time	109,-	Super Mario Kart Cla.	69,90	Pac in Time	49,90	War Hawk	87,-
J. Madden Football		Super Mario Paint Cla.		Page Master	49,90	Wing Commander III	104,-
Jordan Adventure	109,-	Super Mario World 2	106,90	PGA-Europ. Tour	62,90	Wipe out	97,-
Judge Dredd		Super Punch Out	109,-	Pinbali Dreams	49,90	WWF-Wrestle Mania	95,-
Jungle Strike		Super Turrican 2	129,-	Pinocchio	59,90	HF-Adapter	44,-
Jurassic Park II		Tetris 2	106,90	R-Type II		Euro-Scart-Kabel	72,-
Kid Clown i.Cr.Chase		Theme Park	119,-		39,90	Spez. ASCII Pad	62,91
King of Dragons		Uniralley	109,	Streefighter 2	59,90	Spez. ASCII Stick	108,-
Lawnmover Man		Warto's Woods	89,-	Super Probotector 2		neGcon	89,-
Lost Vikings		Warlock	109,-		59,90		
Madden '95	109,-	Waterworlds	109,-	True Lies	56,90		
Marios's Time M/C	99,90	Wolverine	109,-	Wario Blast	59,90	weitere	
Megaman X2	119,-	World Masters Golf	104,-	WWF-Raw	44.90	weitere	1
Megaman 7	109	Yogi Bär	79.90	Yogi Bear	59,90	Titel bitte	-
Megarobot Golf us		Zelda	89,-	Zelda	59,90	Titel bitte	
Micro Machine	99,96					anfragen.	1
Mighty M. Power 2	119,-		,,,,,		1-3		-
NBA-LIVE 96	109,-	SMS ab	19	SGG ab 19	00		
NBA-JAM Tourn.	69,90		17,	300 an 19	,,,,,		

MEGA TRADE GmbH

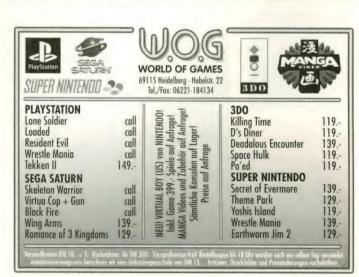
Versand und Gameshop

Ekkehardstr. 16a 78224 Singen

Tel:07731/66634 Fax:07731/64521

Versand per Nachnahme DM 10,- ab DM 300,- frei! Gesamtliste anfordern





Entwickler: Warp, Japan • Design: Kenji Eno • Programmierung: H. Hayashida • Grafik: S. Tateishi, H. Sudo, T. Miyazaki, Y. Tonooka • Sound: Arcadia Studio, Kenji Eno





Aufgrund technischer Probleme sind unsere Bildschirmfotos von "D leider etwas blaß - sorry.



Neugierig begutachtet die reizende Laura eine Kommode, die ein simples Zahlenspiel enthält (siehe Bild rechts).



erst ein paar Ziffern später



wandlung ihres Vaters zu erforschen.

Laura beruhigt die Polizei und sucht auf

eigene Faust nach ihrem Vater. Kaum

betritt sie das Krankenhaus, verwandelt



sich die Szenerie in ein schummriges Landhaus

Jetzt seid Ihr an der Reihe: Ihr seht die Umgebung durch Lauras Augen und dirigiert das Mädchen durch Wohnräume, über Wendeltreppen und hinunter ins Verlies. Euer Pfad ist dabei vorgegeben: Nachdem Ihr Euch in eine der bis zu vier möglichen Richtungen gedreht



habt, watschelt Laura bis zum nächsten Haltepunkt. Die Standoptiken gehen dabei nahtlos in kleine Renderfilme über. Steckt Ihr an einer kniffligen Stelle fest, betrachtet Ihr einen magischen Handspiegel: Der kleine Helfer greift Euch mit einem Aktionsvorschlag bis zu dreimal unter die Arme.

Eine Möglichkeit zum Speichern gibt's nicht. Dies ist jedoch nicht weiter schlimm, da Ihr das Abenteuer in einer knappen Stunde überstanden habt. th







8TH GUEST . Die Entwickler stopften die zwei CDs randvoll mit aufwengen Animationen – herausgekommen ist ein grafisch ansprechender Computerspielfilm, der inhaltlich jedoch einiges zu Wünschen übrig läßt. Die Bildschirmauflösung ist zwar höher als bei vergleichbaren FMV-Reißern ("Wing Commander 3", "Daedalus Encounter"), dafür schleicht Euer digitales Alter-Ego zäh dahin. Das Adventure-Inventar (Schlüssel, Schwert & Co.) läßt sich an zwei Händen abzählen, die Rätsel dümpeln auf Vorschulniveau. Dadurch erscheint die Option mit dem Handspiegel überflüssig. Die Musik untermalt die dramatischsten Zwischensequenzen - im restlichen Spiel kommt Euch nur monotones Brummen zu Ohren. Trotz weiblichem Held läßt Euch das sterile "D" kalt: Lauras Mienenspiel ist adrett, spiegelt aber nur selten die Gefahren wieder, die sie bestehen muß,





Produzent: Scott Berfield • Design: John Manley & Tony Barnes • Programmierung: Mike Posehn • Grafik: Victor French, Jeff Fennel u.a. • Sound & Musik: Don Veca

dan Str

Über ein Jahr mußten die Nintendo-Fans auf das dritte "Strike"-Abenteuer warten, und langsam liest sich die Hintergrundstory wie ein Western von Gestern: Im Jahr 2001 plant der Industriemagnat Malone die Übernahme der US-Präsidentschaft. Mit namhaften Wissenschaftlern entwickelt er einen Super-Laser, der seine Landsleute gefügig machen soll. Wie im Vorgänger-Spiel "Jungle Strike" düst Ihr mit Eurem Hubschrauber durch zehn isometrische Treibstoff und zerstört taktische Stütz-Besatzung eines sinkenden Atom-U-

rsenkt Ihr ein feindliches Schiff, signalisiert ein

wackelndes Viereck die Explosion. Andere Versionen

Landschaften, sammelt Waffen und punkte. Jede Mission ist in Teilaufgaben gespalten: Ihr zerstört Radaranlagen, besetzt Bohrplattformen und rettet die Bootes. Neu sind die drei Missionen zu Fuß: Ihr landet auf einem Flugzeugträger, verlaßt Euer Cockpit und sucht nach Agenten und Geheimplänen. Mittels Paßwort speichert Ihr nach jeder Mission. oe

BIT CODE THO HERSTELLER SUPER NES 120 MARK IBKA-PREIS ANBIETER **ACCLAIM** BRAFIK SOUND 48 SPIELSPASS Militärischer Strategie-Baller-Mix mit

nfacher Sleuerung, sauberer Kollissior abfrage, aber derben Ruckeleinlagen.

KEUCHHUSTEN . "Urban Strike" läßt Euer Super Nintendo böse aufstoßen: Kollissionsabfrage und Steuerung sind vorbildlich, nur an der Geschwindigkeits hapert's. Eröffnen zwei oder drei Gegner das

Feuer, bewegt sich Euer Heli nur noch mühsam vom Fleck. Außerdem wirken einige Animationen lieblos hingeschludert: Explosionen erscheinen als wackelnde Vierecke auf dem Bildschirm, Soldaten schlagen nach ihrem Ableben einen Purzelbaum in vier Animationsphasen, "Strike"-Fans halten sich an die Vorgänger oder an die Sega-Version.

Schlampig programmiert: Selbst wenn Ibr geradeaus über leeres Gebiet knattert, bleibt Euer Helikopter alle zwei Sekunden steben. Das Spiel lädt die neuen Hintergrundoptiken recht ungeschickt von Modul und stoppt deshalb

kurz die Action.

Das Mega-Drive-Vorbild lobten wir in MANIAC 10/94 mit 81% Spielspaß



0

Entwickler: Namco J

ekken



Nachdem

Takaras

Den Nachfolger von "Tekken" baben wir Euch in der letzten Ausgabe vorgestellt. Bei "Tekken 2" wählt Ibr eine von zebn





Spielfiguren (u.a. "Tekken"-Endgegner Heibacbi) und tretet schließlich gegen drei abgedrebte Obermotze an. Die Spiel-Features entsprechen größtenteils dem Vorgänger, "Tekken 2" ist aber nicht so bektisch (und stellenweise unfair) wie der erste Teil. Test in der nächsten

Ausgabe.

"Battlearena Toshinden" seit dem Playstation-Start auch unter offiziellen PAL-Videospielern für Furore sorgte, will Namco zum Weihnachtsfest den Konkurrenz-Prügler "Tekken" unter Euren Christbaum legen. Mit einer von acht durchtrainierten Spielfiguren wagt Ihr Euch in die 3D-Arena, um am Ende dem bösen Obermotz Heihachi (enger Verwandter von "Street Fighter" Akuma) eins auf die Nase zu geben. Mit von der Partie sind neben den handelsüblichen Prügelspiel-Hanseln (Kickboxer, Karate- und Kung-Fu-Meister) auch Yoshimitsu und King, zwei besonders ausgefallene Akteure. Der kaltblütige Teufelsanbeter tritt mit Ritterrüstung und Langschwert an, Muskelprotz King erschreckt den Gegner mit seiner Tigerkopf-Maske. Grazile Schönheiten mit gefährlicher Handkante dürfen ebenfalls nicht fehlen: Nina, das blonde Prachtweib mit den langen Beinen, und Michelle, eine aparte Schwarzhaarige im knappen Top. Wen Ihr auch auswählt, jede Figur verfügt





KOMBO-FIEBER • Mit meinem 'Tekken'-Import-Test in MAN!AC 5/95 habe ich mich ganz schön in die Nesseln gesetzt. Nur wenige Beat'em-Up-Profis teilten meine Meinung, "Toshinden" sei besser als Namcos Polygon-Prügler - selbst MAN!AC-intern gab's bissige Kommentare. Auch in den letzten Monaten und einer intensiven Nachtest-Phase konnte mich "Tekken" nicht voll überzeugen. Der Spielverlauf ist zu hektisch und unübersichtlich - vor allem Anfänger wissen nicht, was ihnen geschieht, wenn die Gegner mit Zehn-Treffer-Kombos über sie herziehen. Zu viele Kleinigkeiten stören den Spielspaß: Die nervigen Soundeffekte, die endlosen Arenen (Ihr könnt dem Kontrahenten davonlaufen) oder die unmenschlichen Proportionen einiger Spielfiguren. Außerdem gibt's im Gegensatz zu "Toshinden" keine echten 3D-Attacken aus der Tiefe der Arena.

neben einem Standard-Repertoire an Schlägen, die jeweils mit links oder rechts ausgelegt werden können, über verschiedene Special-Moves und Kombo-Attacken. Die effektivsten Ten-Hit-Combos, mit denen Ihr Euren Gegenüber ordentlich verunstaltet, verraten wir Euch im Kasten unten.

Gelingt es Euch, "Tekken" ohne



gigantischen FMV-Abspänne folgt.

Matchverlust durchzuspielen, erwartet Euch vor dem Duell mit Heihachi einer der acht versteckten Endgegner, die Ihr später auch selbst spielen dürft (wird per Memory Card festgehalten). Im Gegensatz zur Automatenversion ist die Playstation-CD sogar aufgewertet: Neben FMV-Sequenzen wurden die Musikstücke neu eingespielt - wer die Originalmusik nicht mag, hört die Arrangements. ak



LLE ZEHN-HIT-KOMBOS AU

NINA IP RP IP RP I<mark>K IK RP I</mark>K RP RK RELEGIE LE RE LE RE LE LERELERE DETIMITED PAUL LP RP LK RP LP RP LP RK RP LP LP RP LP RK RK RK UP LP LP LP KAZUYA MICHELLE PRP LP RP LK RK RK LP RP LP RP LP LP LP IP RP LK LK LK RK RK LP KING LIP RP RP LP LK LK LK RK LK RK LP RP LP LP RP RK RK RK LP LK

Entwickler: Beam Software, Australien • Produzent: Adam Lancman, Alfred Milgrom (Beam), Jon Horsley (Crystal Dynamics) • Design: Eric Knopp, Troy Gillette, u.a. • Programmierung: Andrew Lacey, Jason Bell • Grafik: Damian Borg (Beam), Daniel Colon Jr, Suzanne Dougherty • Sound: Burke Trieschmann

Total Eclipse Turbo

Turbo" steht normalerweise für mehr Power, doch die Playstation-Umsetzung beschleunigt nur langsam auf die 60-Prozent-Spielspaß-Schallmauer. Crystal Dynamics hat sich kein bißchen angestrengt, die überlegene 3D-Power der Sony-Konsole dem Spiel gutzuschreiben. Spiele-

risch, optisch und musikalisch ent-



3DO-Original - und das hat seit der Premiere vor zwei Jahren ganz schön an Reiz verloren.

Ihr fliegt durch mäßig spektakulä-

re 3D-Welten, mal auf der Planetenoberfläche, mal in unterirdischen Tunnels. Dabei ballert Ihr per Dauerfeuer stationäre und fliegende Hindernisse ab und sammelt Extras. Zwischenspänne mit solider Computer-Grafik muntern unterwegs auf. Angesichts wesentlich besserer 3D-Titel auf der Playstation solltet Ihr zumindest auf die Fortsetzung "Solar Eclipse" warten. mg

ter von Gamestore, Essen. Tel: 0221 777235

spricht die neue Fassung dem HERSTELLER **CRYSTAL DYNAMICS** PLAYSTATION **110 MARK**

51 %

Lieblose 1:1-Umsetzung des 3DO-Frühwerks: Technisch veraltete 3D-Ballerei mit latent hektischer Action.

SYSTEM

GRAFIK

SOUND

ZIRKA-PREIS

SPIELSPASS

Andere versionen – Das 3DO-Original erhielt aufgrund anderer technischer Voraussetzungen 71% Spielspaß in der MANIAC 10/95. Eine Umsetzung für den Saturn ist zum Jahreswechsel geplant.

Pitfall: The Mayan Adventure

Ein Archäologe und sein Sohn durchstöbern eine Tempel-Ruine: Daddy wird hinterrücks gemeuchelt, Ihr startet eine hüpflastige Dschungel-Flucht. Indy-Junior

Entwickler: Activision, England

schwingt sich per Liane von Ast zu Ast, balanciert über Felsgrate und verkloppt aggressives Urwald-Getier. Gehen Euch Wurfsteine

Kopflos: Nach einem Treffer kullert der Skelett-Schädel runter.

oder Bumerangs aus, setzt Ihr Euren Gürtel als Peitsche oder

Kletter-Riemen ein. Eine Draisine lädt zur halsbrecherischen Fahrt durch Minenschächte ein, in Ruinen tüftelt Ihr Hebel-Kombinationen aus.

Nostalgiker frohlocken über die beste Umsetzung: Größere Farbpalette und klangvolle Urwald-Rhythmen sorgen für schummriges Abenteuer-Flair, Steuerung und Design wurden eins zu eins portiert. Ataris Raubkatze fühlt sich wohl im "Pitfall"-Dschungel. rb

HERSTELLER ATARI SYSTEM ZIRKA-PREIS **110 MARK** SOUND 80 % SPIELSPASS Schlaksiges Indy-Imitat auf Dschungel-Exkurs: Technisch eindrucksvollste Umsetzung des Hüpf-Klassikers.

Andere Versionen — Super-Nintendo- und Mega-Drive-Versionen wurden in MAN!AC 12/94 mit 77% bzw. 78%, die Mega-CD-Umsetzung in MAN!AC 5/95 mit 80% Spielspaß getestet.

SHOP INNSBRUCK ANDECHSSTR. 85 / 6020 (GREIF - CENTER) Tel.: 0512 / 39 26 26

FUNDAMENTAL SHOP WIEN SHOP WIEN Tel.: 0222 / 52 22 3 66

SHOP WIEN

Playstation	MegaDrive	SuperNintendo	Saturn	3DO	Jaguar	PC-CDROM		
DEUTSCH DEUTSCH		DEUTSCH	DEUTSCH	DEUTSCH	DEUTSCH	DEUTSCH		
3D Lemmings 699 ÖS Ace Combat 699 ÖS Ace Combat 699 ÖS Dem. Derby 799 ÖS Krazy Ivan 699 ÖS Philosoma 699 ÖS Ridge Racer 699 ÖS Street Fighter 798 ÖS Toshinden 699 ÖS Toshinden 699 ÖS Twisted Metal 699 ÖS War Hawk 699 ÖS Wipe Out 799 ÖS Wipe Out 799 ÖS War Hawk 699 ÖS Nipe Out 799 ÖS Rayman av 988 ÖS Rock Wave av Waterworld av X-COM av 999 ÖS Viewpoint Themepark FIFA Soccer 96 Wing Commander. III NHL Hockey 96 Castlevania Shellshock Thunderhawk II	Nintendo Ultra 64	Do.Kg.Country2 998 ÖS Int.S.Soccer Del, 998 ÖS Killer Instinct 999 ÖS Starwing 2 n.b. NHL Hockey 96 n.b. Starthworm Jim 2 n.b. Cool Spot 2 n.b. Theme Park 899 ÖS NHL Hockey 96 1078 ÖS Mega Man 7 av 1018 ÖS NHL Hockey 96 1078 ÖS Ogre Tactics av n.b. Weapon Lord av 999 ÖS Rollensoid Alcahest av n.b. Chron.Trigger av 1368 ÖS Earthbound av 998 ÖS Front Mission av n.b. King Arthur av 1049 ÖS Robo Trek av 965 ÖS Sec.Evermore dv 998 ÖS Secr. ot.Stars av 1048 ÖS Lufia 2 av n.b. Breath of Fire 2 n.b. Secret of Mana 2 n.b.	Bug! 899 ÖS Daytona USA Digital Pinball Fifa Soccer 96 Mother Base Myst 899 ÖS Myst 899 ÖS Myst 899 ÖS NHL Hockey 96 NHL All Hockey Panzer Dragoon Peb. Beach Golf Sega Rally Streetfighter Theme Park Virtua Cop Virtua Cup Tennis Virtua Gup Tennis Virtua Hydlide Bug! av 678 ÖS Rayman av 968 ÖS Rayman av 968 ÖS Shinobi Leg. av 898 ÖS Shinobi Leg. av 898 ÖS Shinobi Leg. av 948 ÖS Slim City2000 av 948 ÖS Black Fire av 988 ÖS Virtua F. Remix jp 838 ÖS Virtua F. Remix jp 838 ÖS	Alone i.t.Dark 858 ÖS	Aircars	Air Power av Ascendancy dv Ascendancy dv Battle Isle 3 dv C.3.Conquer dv C.3.Conquer av Crusader N.R. dv Empire II av Fade to Black dv Mechwarrior 2 da Need for Speed dv NHL Hockey 96 dv Simon Sorcerer 2 dv 798 dv St.Tr. Omnipedia av Vollgas dv Vollgas dv Vollgas dv Vollgas dv Vollgas dv Vollgas dv Volley Carpet 2 dv Werewolf vs C da Apache Longbow dv Mercevolf vs C da Apache Longbow dv Apache		

ED.BODEM GASSE 8 / 6020 (TECH PARK) Tel.: 0512 / 36 14 41 FAX.: 0512 / 36 14 42

Bei Bestellung - 15.00 / Lieferung in 24 h. (bei lagernden Artikel) Fordert unsere kostenlose Gesamtliste Winter 95 an

Striker 96 | Description | De

Die Menü-Struktur und -Präsentation ist auf 3DO und Playstation identisch: Das Ganze siebt ordentlich aus und läßt sich schnell durchblicken. Auf dem 3DO feblt jedoch die "Redefine Keys"-Option beim "Setup" sowie der Wettbewerb "Euro-Qualification" bei den Turnier-Varianten. Auch der Grafik-Aufbau ist auf dem 3DO

etwas zäber.



MOTHOUS Garma
KANUR
BIRTHALD FORMS
HOSSING
SALIN
SALIN
SALIN
KENSUCKHI
KALIN

Das englische Entwickler-Team Rage kann's nicht lassen: Keine Konsole entkommt der Fußball-Simulation "Striker", die neueste Edition hat man

für 3DO und Playstation gestaltet. Da beide Versionen parallel programmiert wurden, bieten sie im Wesentlichen dieselben Optionen und werden im selben Stil präsentiert.

Anfangs erleben wir ein Full-Motion-Video-Intro mit diversen Fußballszenen, ehe uns die Menüs mit der Videospiel-Realität konfrontieren. Neben dem Freundschaftsspiel stehen ein Liga-Bewerb, ein normales Cup-Turnier sowie die Weltmeisterschaft zur Verfü-

HERSTELLER RAGE
SYSTEM 3DO
PREIS 110 MARK
ANBIETER PANASONIC

GRAFIK 60 %
SOUND 52 %

SPIELSPASS 66 %

Latent hektisches Action-Fußball mit Hallen- und Freiluft-Varianten, jedoch ohne Wahl der Kamera-Winkel.

ACTION PUR • Nicht immer ist es ratsam, die Power einer Konsole vollends auszureizen: "Striker" ist eindeutig zu schnell, sprich hektisch. Auf dem Platz kommt es häufig zu planlosen Aktionen, da man sich von dem allgemeinen Chaos anstecken läßt. In der Halle macht dies Sinn, da das kleine Spielfeld und die Banden zusätzlich für Action sorgen. Dieses "Just for Fun'-Potential kann ich auf dem grünen Rasen jedoch seltener würdigen. Auf dem Super NES orientierte sich "Striker" eher an zivilisierter Fußball-Kost, die 32-Bit-Fassungen biedern sich dem englischen "Kick Off"-Kult an: Wer auf kompromißlose Geschwindigkeit und Action steht, der wird mit "Striker" glücklich. Doppelpässe, Hackentricks und andere Kunststücke kommen kaum zum Zug. Enttäuschend ist der Sound: Selbst der Online-Kommentar auf der Playstation ist lust- und lieblos.

gung. Natürlich könnt Ihr den üblichen Statistik- und Parameter-Schnickschnack einstellen und traditionell zwischen "Arcade" und "Simulation" wählen – die Spielgeschwindigkeit ist jedoch bei beiden Varianten extrem hoch. Wer "Striker" schon auf einem anderen System gespielt hat, kennt auch die Unterscheidung zwischen Hallenpartie (kleines Spielfeld, Banden) und Freiluft-Match. Bis zu diesem Zeitpunkt sind 3DO- und

Bis zu diesem Zeitpunkt sind 3DO- und Playstation-Besitzer gleich auf. Sobald das Spielfeld allerdings aufgebaut wurde und die Spieler dem Anstoß entgegenfiebern, offenbart sich der wesentliche Unterschied: Während die Playstation-Kicker in einem speziellen Menü aus einem halben Dutzend Kamera-Winkeln wählen, sind die 3DO-Eigner

Ob in der Halle oder an der frischen Luft: Links oben seht Ihr stets eine

Gesamtübersicht des Spielfeldes.

auf eine Perspektive festgelegt. Dafür dürfen auf der Sony-Konsole maximal vier, auf dem 3DO bis zu sechs menschliche Spieler mitmachen.

Auf dem Platz geht "Striker"-typisch die Post ab: Gedribbelt wird selten, dafür stehen pfeilschnelle Pässe, lange Bälle in die Angriffszone und gewagte Schüsse im Mittelpunkt. ak



Andere Versionen

"Striker"-Versionen gibt's für Super NES ("World Cup Striker", beste Fassung mit 84% Spielspaß) und Mega Drive.

Cyberspeed



Segas "Cyber Speedway" sind Gleiterrennen in Mode gekommen. Nach dem brillanten "Wipeout" erscheint mit "Cyberspeed" das zweite Playstation-Zukunftsspektakel. Acht verschiedene Gleiter, die sich in Schub, Geschwindigkeit, Gewicht und Schild-Stärke unterscheiden, gehen an den Start. Alle Gleiter hängen an einem Seil und rutschen daran über zehn verschiedene Kurse - Eure Lenkbewegungen drehen den Sled um das Seil herum. Ziel des Spiel ist es, die Gegner per Turbo zu überholen, mit den Laserwaffen abzuballern oder ganz einfach wegzuschubsen. Im Spielverlauf machen Euch aber nicht nur die gegnerischen Sleds zu schaffen, auf einigen Strecken müßt Ihr auch plötzlich auftauchenden Hindernissen ausweichen. rb





TOTAL BANAL . Wenn Robert und Andreas minutenlang sprachlos vor dem Bildschirm sitzen, bedeutet das nichts Gutes, Entweder Robert ist eingeschlafen oder die beiden meditieren über ein besonders unverständliches Software-Produkt. So geschehen bei "Cyberspeed": Als die rundenlange Suche nach dem Spielspaß beendet ist. rätseln die Redakteure über den Sinn des Magermix-Produkts: 'Cyberspeed' ist kein richtiges Rennspiel, bei dem es auf Kurvenund Ausbremsmanöver ankommt, "banales Actionspiel" umschreibt das Geschehen schon besser. Trotz acht Sleds, vieler Kurse und zwei Perspektiven seit Ihr nur damit beschäftigt, wild um das Seil zu kreiseln und zu versuchen, zufällig einen Gegner zu erwischen. Erst wenn die ersten Hindernisse auftauchen, wird's interessanter - aber auch Tore und fahrende Wände können nicht über das öde Spielprinzip hinwentäuschen. Könnte man die Gleiter selbst steuern anstatt nur an einem Seil entlangzurutschen, würde das Rennen viel mehr Spaß machen.

Achtung!!! Neue Hotline 0234 / 17302

Sony	PS-X	
	jp - us	dt
Grundgerät	699,00	589,00
Philosoma	99,90	
Rayman us	109,90	99,90
Tekken	139,90	109,90
Ace Combat	139,90	99,90
Boxers Road	99,90	
Twinbee delux	139,90	
Tho Shin Den II	i. V.	- 14
Tekken II	i. V.	L.N
Extrem Sports	99,90	
Wipe Out		99,90
Lemmings 3D		89,98
Warhawk		89,90
Destruction Derby		99,90
Revolution X		89,90
Assault Rings		99,90
X Men		99,90
Viewpoint		99,90
Theme Park		99,90
Fifa Soccer		99,90
Panzer General		99,90
Auch ältere S	piele auf Lag	ger!

Sega-S	aturn	
	ip - us	dt
Grundgerät		689,90
Grundgerät + 1 Spiele	729,90	
Virtua Racing (US)	119,90	
Bug (US)	79,90	
Panzer Dragoon	109,90	109,90
Clockwork Knight II	89,90	
NBA Jam T.		99,90
Blazing Tornado	119,90	
Layer Section	119,90	
Twinbee delux	129,90	
Steam Gear Mash	129,90	
Raymen	i. V.	
Virtual Cop	i. V.	
Virtual Fighter II	i. V.	
Virual Hang On	i. V.	
F1 Live Information	129,90	
King of Boxing	129,90	
Pebbels Beach Golf		99,90
Sim City 2000	99,90	
4 1	1	

Auch japanische und ältere Spiele auf Lager! Zubehör call!

S-NES	
KIller Instinct us	139,90
Mario World II dt.	109,90
Donkey Kong Contry	i. V.

PC CD-ROM	6
Hexen	74,95
Frankenstein	i. V.
Stone Keeper i. V. Demo	4,99

Schaut im Ladenlokal Dr. Ruer-Platz 1b, Bochum vorbeil

Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten Versand per Nachnahme, Porto und Verpackung 9,- DM



tel. 0941- 99 83 76



Stuck

Strick

a.A. a.A.

79. 99.

129

139. 139. 139.

NEO GEO CD

Crossed Sword	79
Street Hoop	99
Super Sidekicks 3	129
Fatal Fury 3	129
World Heroes Perf.	129
King of Fight. '95	139
Aerofighters 3	139
Pulstar	139,-
!!! günstige 2er Pa	cks !!!

PC ENGINE

ast Chance : - nur noch stark begrenzte Stückzahl an Games lagernd. - Call !!

MANGA Filme

Appleseed

Plaustation

dt. Rapid Reload dt. Discworld 99. Philosoma 99. 99. dt Twisted Metal 109. 109.

Import Games (US/JP) !!!

Laden - Shob

Fax. 0941- 94 93 25 - 3 D O

bel Assault ellar 7 - Dr. Rev Star Control II Panzer General Mazer Mazer Captain Quazar Killing Time, NHL 96 - tolle 2er Packs ab

MEGA DRIVE

Sonic, El Viento Jurassic Park irbo Outrun Club Soccer

Mickey Mania Asterix Cool Spot Turtles - Tourn F. NHL 95 Street Fighter 2 MEGA CD's!!!

legaman Wily Wars

SUPER

Brass Number Claymates Pink Panther Toys, W. World Time Slip WWF Wrestling

Roadrunner Shaq Fu Daffy Duck Parodius Lemmings 2 Cool Spot Battle Cars, Aero

dt. Star Wars 1,2,3 je dt. Castlevania X 119.-99 129 129

dt. Demolition Man dt. NHL '96 dt. Yoshi's Island dt. Earthworm Jim 2 dt. Donkey Kong 2 us Chrono Trigger

Sega SATURN

Clockwork Knight 1 Clockwork Knight 2 Steamgear Mash Wing Arms Axe - Duel NHL Allstars Hockey

dt. Daytona dt. Last Gladiator

109 dt. Bug dt. Panzer Dragoon 129.

Schnell - Versand



nsburg (Vorort) ausfahrt Pentling Me, Mi, Fr : 14.00 - 18.30

Porto : 7.- DM Sofort-Versand tägi. bis 16.00

MEGABOINK Prüfeninger Weg 9 93080 Pentling Preisilsten kostenios



Features, aber schneller Grafil

Mechwarrior 3050

Battletech-Fans aufgepaßt: Nach der spannenden Brachial-Ballerei "Mechwarrior" erreicht Euch nun das zweite Endzeit-Abenteuer aus dem Fasa-Universum: In "Mechwarrior 3050" nehmt Ihr allein oder mit einem eingespielten Freund im Cockpit des hochgerüsteten Mechs "Madcat" Platz. Euer Feind ist die mächtige "Allianz", die keine Möglichkeit ungenutzt läßt, Kummer und Leid über die Bevölkerung zu bringen.

Vor jeder Mission wählt Ihr die Bewaffnung Eures Mechs: Mit Partikelkanone, Langstreckenraketen und siehen weiteren Waffensystemen nehmt Ihr es mit den feindlichen Robotern, Panzern und Geschütztürmen auf. Jede Mission entführt Euch auf einen anderen Planeten mit unterschiedlichen Witterungsverhältnissen: In der Polarwüste rutscht Euer Mech über Glatteis, auf einem Lavaplaneten überhitzen Feuerfontänen das Getriebe. Die Missionen sind im "Desert Strike"-Stil in Teilaufgaben gegliedert, die Ihr der Reihe nach erfüllt: Unter Zeitdruck zerstört Ihr feindliche Generatoren, spürt Radar-Störgeräte auf, kämpft Euch durch verhängnisvolle Minenfelder und stampft Auf dem Eis-Planet zerlegt Ihr RadarStörgeräte, in der Wüste stört Ihr die Energieversorgung des Gegners.

versteckte Stützpunkte in den Boden. Zerstört Ihr ein Waffenlager oder eine Mechwerkstatt, kommen Munitionskisten und Reparatur-Kit zum Vorschein, die Euren Mech für weitere Einsätze rüsten. Gegen Ende jeder Mission wird Euch dann alles abverlangt: Das schwerbewachte Hauptquartier der Allianz muß vernichtet werden. Damit Ihr Euch auf der Oberfläche nicht verirrt, klickt

Ihr mit "Start" in eine Übersichtskarte, auf der Eure bevorstehenden Schlachtfelder mit roten Kreisen markiert sind. Von dort aus wählt Ihr auch Statistiken und einen Überblick Eurer Einsatzbefehle an. Erst wenn Ihr alle Teilmissionen erfüllt habt, gibt's ein Lob vom Chef und ein Paßwort. Fängt Euer Mech an zu glühen oder verbeulen Euch die Feinde die Karosserie, spielt Ihr mit einem von drei Leben direkt an Eurer Grabstätte weiter. oe

Begleitet Euch ein Freund auf dem spannenden Feldzug, wird nicht abwechselnd oder mit zwei Mechs gekämpft, sondern zu zweit in einem Mech: Während der eine die Kampfmaschine durch das Gelände steuert, übernimmt der andere die Waffensysteme und ballert auf alles, was sich bewegt.

FELD DER EHRE • "Mechwarrior 3050" ist der Mega Drive-Variante ähnlich: Die Missionen sind fair und taktisch geprägt, die Endzeit-Grafik ist sauber animiert. Die Nintendo-Umsetzung ist etwas schneller als das Vorbild, was den Spielablauf jedoch nicht beeinflußt. Vorbild-lich sind Kollissionsabfrage und Steuerung: Kein Pilot kann sich über einen unfairen Treffer beklagen, der Mech steuert sich präzise und pixelgenau. Aus dem Lautsprecher schallen krachende Ballergeräusche, klare Digi-Stimmen und prickelnde Endzeit-Melodien, die dem Kamptgeschehen zusätzlich Spannung verleihen. Nur eins vermißt der Baller-Fan: Gigantische Endgegner mit Laser-Kreuzfeuer und findigen Taktiken könnt Ihr nicht entdecken." Mechwarrior 3050" ist ein ausgewogener Baller-Strategie-Mix mit fantastischem Team Work-Modus: Unbedingt zu zweit anspielen!





Starblade alpha

Im Weltraum ist mal wieder Eure Hilfe gefragt: Mit einem waffenstartenden Ein-Mann-Jäger startet Ihr gegen eine Horde unfreundlicher Außerirdischer, die sich mit Basisschiffen, Flottenverbänden und einem Todesstern der Erde nähern. Ihr pulverisiert Reaktoren, durchbrecht Energieschilder und jagt per Fadenkreuz und Laserkanone massenweise Raumschiffe in die



Flaches Spielprinzip, aber technisch perfekt. Wer ein lineares Actionspiel sucht , ist bestens bedient.



Luft. Vor Spielbeginn wählt Ihr zwischen der originalen Arcade-Version (vorberechnete Vektor-Grafik, die von CD eingespielt

wird) und einer deutlich aufwendigeren Texturen-Variante, bei der Eure Tour durch detailliertere Flotten, Canyons und Reaktoren geht. Wen der vorab festgelegte Kurs nicht stört, bekommt ein kompromißloses Ballerspiel mit erstklassiger Grafik, wummerndem Sound und spannender Story. "Starblade alpha" eignet sich als Ballerspiel zwischendurch, ist aber schwerer als die 3DO-Version. rb



Andere Versionen — Die 3DO-Version haben wir in MAN!AC 10/95 mit 73% Spielspaß bewertet.

0521/64234 M.C. Game 0521/64234

SUPER NINTEND			Mechwarrior 3050	US 12	9,95	MEGA DRIVE:			ATARI JAGUAR:			SONY PLAYSTA	TIO	N·
Addams Family Values	DV	79,95	Megaman 7	US 11		Alien Soldier	DV	79.95	Alien vs. Predator		109.95	Sony Playstation		569,95
Aero the Acrobat 2	DV	59,95	Mystical Ninja (dt. Texte	DV 4	9,95	Batman Forever	PV	99.95	Flashback		119,95	3D Lemmings	DV	89,95
Air Cavalry	US	99,95	NBA Live '95	DV 11	9,95	Battletech (o. Adapter)	US	109.95	Iron Soldier		109,95	Alien Trilogy	DV	99,95
Asterix & Obelix		119,95	NFL Quarterback Club	DV 6	9,95	Castlevania	PV	69.95	Pinball Fantasies		119,95	Air Combat	DV	89.95
Bass Master Classic		129,95	Name and Address of the Owner, where the Owner, which is the Own			Comix Zone	DV	119.95	Power Drive Rally		109,95	Assault Rias	DV	89.95
Balman Forever	PV	119,95	Nosferatu	US 12	9.95	Demolition Man	PV		Rayman		119,95	Battle Arena Toshinden	DV	89,95
Blackhawk	DV	59,95	Obitus	US 8	9.95	Die Schlümpfe	PV	109,95	Syndicate		119.95	Casper	DV	99,95
Blazing Skies	PV	59,95	Power Rangers - Movie	US 12	9.95	Dragons Revenge		49,95	Super Burn Out		109.95	Cyber Sled	DV	89.95
Breath of Fire	US	129,95	Primal Rage	DV 119		Exo Squad		109,95	Tempest 2000		119,95	Destruction Derby	DV	99.95
Cacoma Knight in Bizyl.	US	59,95	Return of the Jedi		9.95	Foreman for Real	DV		Theme Park		119.95	Discworld	DV	89.95
Captain Commando	DV	119,95	Robotrek		9.95	Judge Dredd		109,95	Ultra Vortex		119.95	Extreme Games	DV	89,95
Castlevania Vamp. Kiss	PV	129,95	Sea Quest DSV	DV 129		Light Crusader (dt. Texte			Zool 2		59.95	FIFA Soccer 96	DV	
Chrono Trigger	US	139,95	Secret of the Stars	US 119		Madden 95		49.95	200. 2		37,73	Jumping Flash	DV	89,95
Demolition Man	PV	119,95	Shadowrun (dt. Texte)	DV 119		Mario Basler Feverpitch			SEGA SATURN:			Hi-Octane	DV	89,95 89,95
Dragon View	US	89,95	Soccer Kid	DV 49		Mega Man - Wily Wars				DV	109.95	Kileak the Blood	DV	
Earthbound	US	139,95	Soccer Shootout	DV 119		Micro Machines 2		89,95			109,95	Madden 96	DV	89,95 89,95
Eye of the Beholder	US	69.95	Soulblazer (dt. Texte)	DV 119		Micro Machines 96				DV	99.95	NBA Jam T.E.	DV	
FIFA Soccer	DV	69,95	Sports Illust. Footb. &Bsb.			NBA Action 95				DV	99,95	NFL Quarterback Club	DV	89,95
Final Fantasy II	US	129,95	Stargate		9.95	NHL 95		59,95	The state of the s	DV	99.95	NHL 96	DV	89,95
Final Fantasy III	US	149,95	Star Trek - Deep Space			NHL 96	DV	99.95	- 511	DV	99.95	Novastorm	DV	89,95
Flintstones - The Movie	DV	129,95	Stunt Race FX		9,95	Pete Sampras Tennis 96		109.95		DV	99.95	PGA Tour Golf 96	-	89,95
Foreman for Real	PV	109,95	Super Bomberman 2		9,95	Phantasy Star IV		149.95		DV	99,95	Philosoma	DV	89,95
Front Mission	JP	149,95	Superman		9.95	Road Rash 3	DV	59.95		DV	99,95	Rapid Reload		89,95
Ghoul Patrol	PV	49.95	Super Mario 2: Yoshi's I.			Shadowrun	US	89,95			109.95	Revolution X	DV	89,95
Hagane	PV	99,95	Super Punch Out		9.95	Skeleton Krew		109,95		DV	99,95		DV	89,95
Illusion of Gaia	US	59,95	Super Star Soccer	DV 109		Spirou		109,95		DV	99.95	Ridge Racer Road Rash	DV	89,95
Illusion of Time	DV	109,95	Super Turrican 2		9.95	Stargate		49,95		DV	69.95	Shellshock	DV	89,95
	DV	69.95	SWAT Cats		9,95	Star Trek - Deep Space		109.95			139,95	Shock Wave	DV	89,95
Judge Dredd	DV	119,95	Syndicate		9,95	Story of Thor		119,95		US	89,95		DV	89,95
	DV	99,95	Tecmo Super Baseball		9.95	Street Racer		109.95			119,95	Starblade Alpha Tekken	DV	89,95
Justice League	DV	69,95	Tetris & Dr. Mario		9.95	Striker	DV	59,95			129.95	Theme Park		109,95
Kick Off 3	DV	59,95	Tetris 2	US 119		Syndicate	DV	49.95			119,95		DV	89,95
Killer Instinct	PV	139,95	Theme Park	DV 119		Theme Park		109,95	Layer Section (Ray Force)			Thunderhawk	DV	89,95
		129,95	True Lies		7.95	The Punisher	DV				119,95	Twisted Metal	DV	89,95
	DV	89,95	Unirally	DV 109		Top Gear 2		119,95	Minnesota Fats Pool Leg. NHL All Star Hockey			Viewpoint	DV	89,95
	DV	49,95	Wild Guns	DV 119		Toughman Contest					129,95	Warhawk	DV	89,95
	US	89,95	Wizardry V		2,95	Wayne Gretzky Hockey					119,95	Wing Commander 3	DV	99,95
Mario Baslers Feverpitch			Yogi Bear			X-Men 2	DV				119,95	WipEout	DV	99,95
Marko's Magic Football		59,95			2.95	A HIGH Z	UV	77,73	World Adv. Military Co	JP .	149,95	X-Men	DV	89,95
3.5.7.5.10011	-	3,1,0	Eco Marringer odpiller	D ¥ 37	,75									

Für den deut-

schen Markt

komponierte

Musikstücke.

Pop-Themen

Hymnen mit

Auf Audio-Tracks wurde

Mystik-Touch.

verzichtet: Die

Musik wird ins

RAM geladen.

"Shinobi X"-

Anstatt nerviger

gibt's asiatische

Sega neue

Entwickler: Sega. Japan

hinobi X

Entgegen den gezeich-

neten Klassikern wählt Sega für die Saturn-Fortsetzung ein blutiges Digi-Szenario: Euer Kampfkünstler schlüpft in eine rote Plastik-Rüstung und sucht nach seiner Herzensdame. In gewohnter "Shinobi"-Manier tänzelt er durch horizontal scrollende Bergidyllen oder befreit futuristische Stützpunkte von Ninja-Heeren und schmierigen Mutanten. Wer vorher einen Zauberspruch eingesackt hat, verschmurgelt seine Widersacher mit Drachenodem; Ninjas ohne Magie-Extra zerschnitzeln die Gegner mit dem Katana oder landen mit einem klassischen "Shinobi"-Salto zwischen den Feinden. Außer seinen Gegnern haut Euer Ninja die Einrichtung in Stücke: Wandschirme und Laternen verbergen Extras, zerschlagene Ketten lassen Plattformen auf die Gegner plumpsen. Nach erfolgreichem Level-Abschluß zeigt eine FMV-Sequenz Eure mandeläugige Freundin und ihre Kidnapper. rb





DIGI-REMAKE • Als Fan der Mega-Drive-Version habe ich mich auf diese Fortsetzung besonders gefreut. Die saubere Steuerung und das unverwüstliche Metzel-Prinzip wurden mankofrei auf den Saturn

portiert, dafür stören fantasieloses Level-Design und dröge Digi-Optik: Gezeichnete Sprites hätten besser zum mystischen "Shinobi"-Ambiente gepaßt, die schwachsinnigen FMV-Filme und schludrigen Sprites nerven mit B-Movie-Flair. Unter dem Strich bleibt eine enttäuschende Fortsetzung mit "Shinobi"-Bonus: Prima spielbar, aber langweilig

Für das Mega Drive gibt es "Revenge of Shinobi" und "Shinobi 3" (in MANIAC 11/93 mit 81% Spielspaß getestet), "Cyber Shinobi" erschien für das Master System. Handheld-Besitzer sehen sich nach dem ersten und zweiten Teil von "Game Gear Shinobi" um.

Air Combat

Keine Chance für aufdringliche Militärmächte:

Als Jetpilot nehmt Ihr es

in der Automatenumset-

zung "Air Combat" mit

einem anonymen Despoten-

Klüngel auf, der mit MIG-Staffeln, Bom-

bern und Kriegsschiffen über Euer Land

herfällt. Je mehr Offensiven Ihr abwehrt,

desto höher Euer Kontostand - mit dem

Sold könnt Ihr Euch bis zu 14 verschie-

dene Düsenjäger kaufen, unter anderem

auch Stealth-Fighter. Eure Missionen sind

Der Zwei-Spieler-Modus von "Air Combat" ist etwas verunglückt: Statt mit Link-Kabel und zwei Monitoren tretet Ibr via Split Screen in einer Bergarena an. Wer den Gegner zuerst abschießt, bat gewonnen.

Nur wenn Ihr die gegnerischen MIGs abhängt und die-

sen Bomber zerstört, bleibt Euer Stützpunkt verschont.

vielfältig: Einmal müßt Ihr den fliegenden Kommandostand "Air-Force-One" des Präsidenten beschützen, dann jagt Ihr auf der Suche nach einer geheimen Radarstation durch Canyons, später versenkt Ihr Kriegsschiffe im Meer. Ihr bekommt es mit reichlich Luftfeinden zu tun: Ob Kampfhubschrauber, MIG oder F-16 - Eure Gegner ziehen alle Register der modernen Kriegsführung. Den Simulationsaspekt des Spiels untermalen das realistische Head-Up-Display und authentische Manövrierungsprobleme.

HERSTELLER SYSTEM **PLAYSTATION** ZIRKA-PREIS ANBIETER SONY SOUND SPIELSPASS

Kompromißloses Düsenjäger-Spektak mit saftigem Simulationseinschlag. Reichlich Missionen & viele Flugzeug

ABGEHOBEN • Als "After Burner"-Veteran kommt mir "Air Combat" gerade recht: "Wipe Out" ist durchgezockt, die "Ridge Racer" stehen brav in der Garage, doch in die Luft gegangen bin ich schon lange

nicht mehr. Ob Geschütztürme, Kommandobunker oder Brücken - nichts ist vor meinen Lenkraketen sicher. Wenn Ihr einmal oben seid und Euch mit dem Flugverhalten der verschiedenen Jäger angefreundet habt, werdet Ihr so schnell nicht zur Landung ansetzen: "Air Combat" garantiert Unterhaltung mit abwechslungsreichen Missionen und rasanter Grafik

V.R. Trooper

Die "Power Rangers" haben ausgedient – jetzt kloppen die "V.R. Trooper" auf RTL um die Wette.

Die Story ist so belanglos wie der übliche Plot der B-Movie-Folgen: Eines Morgens taucht in der örtlichen Spielhölle der mysteriöse Automat "Reality Barrier" auf. Ehe die drei Superhelden JB Reese, Kaitlin und Ryan "Trash" sagen können, werden sie schon in den Automaten hineingezappt. Ihnen bleibt gerade noch Zeit, ihre

"Transformation Virtualizer" zu aktivieren – und schon tretet Ihr als "V. R. Trooper" mit unglaublichen Spezial-Kräften gegen die Schergen des Automatenbeamers Grimlord an.

Um aus der digitalen Falle zu entkommen, müßt Ihr Euch im "Story Mode" an blechernem Kampfroboter, Magier und schwertschwingendem Decimator vorbei bis zum Obermotz durchschlagen. Im "VS-Mode" balgt Ihr Euch mit einem Mitspieler oder einem beliebigen Computergegner. *th*



Solide Umsetzung der Trash-Serie ohne Höhepunkte - Kids werdens lieben, 32-B

WIEDERHOLUNGSTÄTER • Schon die "Power Rangers"-Umsetzung "bereicherte" den Markt mit Klust: JB Reese, Ryan und Kaitlin (von oben).

Die drei Troo-

per in Power-







Im "Kids"-Modus steht Ihr schon nach einer knappen halben Stunde vor dem Endgegner Grimlord

halben Stunde vor dem Endgegner Grimlord

Andere Versionen

Für andere Konsolen sind keine Umsetzungen geplant.

einem weiteren "SF" -Abklatsch. Das vorliegende Modul kann sich gerade noch im Mittelfeld behaupten: Die Charaktere sind sauber im Comic-Stil animiert, bei der Steuerung gibt's auch nichts zu meckern: Alle drei Special-Moves pro Prügelknabe lassen

Die Charaktere sind sauber im Comic-Stil animiert, bei der Steuerung gibt's auch nichts zu meckern: Alle drei Special-Moves pro Prügelknabe lassen sich einwandfrei ausführen, sind jedoch nicht besonders einfallsreich und im "Kids"- und "Easy"-Modus sogar auf die X und Y-Knöpfe gelegt. Doch wer braucht 1995 noch einen solch hausbackenen Duell-Prügler?

A.B. GAMES

Andreas Bender

Fon. 04521/4873 * Fax. 04521/1025

Ankauf & Verkauf • Mo-Fr 12-20 Uhr • Sa+So 12-18 Uhr

SATURN	Primal Rage Race Drivin	dt 99,- ip 99,- dt 99,-	SONY		Panzer General dt Philosoma dt	99,-	SNES	
Saturn dt 629,-	Rayman	d 00'-	Sonve DomoCD	JI SAO	Rock'n'Roll Rac. 2dt			J. 00
	Robotica		RGB-Kabel	20	Parimen Ja	99,-	Action Replay 3	dt 99,-
			Antennenkabel	dt 59	,- Rayman dt ,- Raiden dt	77,-	Chrono Trigger	us 149,-
Antennenkabel 39,-				ai 37		77,-	Donkey Kong 2	dt 129,-
		IP 147,-	Adapter dt/us/jp	JL 50	V. Rapid Reload dt	99,-	Final Fantasy 3	us 149,-
			Maus Sony		,- Revolution X dt		Fifa Soccer 96	dt 119,-
			A-Train		,- Road Rash dt	99,-	Killer Instinct dt	/us 149,-
Demo CD jp 59,- Adv. Military C. 179,-			Alien Trilogy	dt 99	,- Road Rash dt ,- Ridge Racer dt ,- Sim City 2000 dt	99,-	NHL 96	dt 119,-
dt. Kurzanleitung	Storm Com Mark	ar 99,-	Air Combat		,- Sim City 2000 dt	99,-	S. Mario Wor. 2	df 109,95
	Steam Gear Mash	Ib 124'-	Assault Kigs		,- Starblade alpha dt	99,-	Secret of Everm.	dt 129,-
Astal ip 99,- Bug at 99,-	Street Racer	df , 99,-	Cybersled		,- Street Racer dt	99,-	Sim City 2000	us 139,-
			Cyberia	dt 99	,- Street Fighter Mov. di	99,-	Weapon Lord	us 139,-
	The Duel		Destru, Derby	dt 99	– Tekken dt	109,-	Andere Spiele au	Anfrage
Clockwork Kn. 2 dt 99,-			Discworld		,– Tekken 2 jp ,– Toshinden dt	i.V.	NEO CEO	CD
	Thunderstorm	ID 139,-	Extreme Sports				NEO GEO	
			FIFA 96		Twisted Metal dt	99,-	King of Fight. 95	us 139,-
			Jumping Flash		,- War Hawk dt ,- Wipe Out dt ,- WWF Arcade dt ,- Waterworld dt	99,-	Pulstar	us 139,-
forumla One ip 139,-		dt 99,-	Kileak the Blood	dt 99	,- Wipe Out dt	99,-	JAGUAR	
(ing of Racing p 139,—	Virtua Cop+Gun	ip 179,-	Krazy Ivan	dt 99	,- WWF Arcade dt	99,-	JAGUAR	
King of Boxing ip 139,-	Virtua Fight, Rem.	dt 64,95	Konami Soccer	dt 99	,- Waterworld dt	99,-	Rayman	dt 119,-
ayer Section ip 129,-	Virtua Hydlide	dt 99,-	Lemmings 3D	dt 99	,- Andere Spiele auf An	frage	Andere Spiele au	Anfrage
Mystery Mansion dt 139,-	Virtua Racing	dt 99,-	NBA Jam T.E.	dt 99			The second second	
NHL 96 dt 99,-	Virtua Fighter 2	jp 159,-	NHL 96	dt 99	MEGA DRIVE	100	3DO	
NHL All Star Ho. us 139,-	Virtua Hang On	p 139,-	NFL Quarterb. 96	dt 99	MEGA DRIVE		3DO Goldstar+	
Panzer Dragoon dt 109,-	Virtua Open (Ten)	ip 139,-	Nova Storm		- Phantasy Star 4 dt			dt 649,-
Parodius dt 99,–	Wing Arms	p 139,-	Primal Rage	dt 99	– Vectorman dt	119	Space Hulk	dt 99,-
Pebble Beach Go. dt 99,-	X-Men	ip 139,-	Parodius Deluxe	dt 99	- Andere Spiele auf An	frage	Killing Time	us 99,-

Händler Willkommen!

A.B. Games • Meinsdorfer Weg 30 • 23701 Eutin

Unseren 56-seitigen Katalog bekommen Sie gegen 5,- DM in Briefmarken.

ectorman



Voller Überraschungen: Den Blauspausen an der Wand des Forschungszentrums entsteigen Kampfroboter.

Rosige Aussichten für Roboter: Nachdem die Umwelt zerstört und das Klima ruiniert wurde, flieht Vectorman der Mensch ins All. Nur ein strotzt von grapaar Forst-Androiden läßt die Menschheit zurück, Maschinen, die fischen und Regeneration und Neuaufbau der Natur spielerischen unterstützen sollen. Doch die Einheit Gags: Nach dem mit dem provokanten Namen "Warhead" hat anderes im Sinn: Der Blech-Einschalten der haufen befestigt unseren Heimplaneten Konsole dürft zum privaten Militärstützpunkt. Als Ibr die Neon-"Vectorman" ist es Eure Aufgabe,den Lichter im Segaeinst blauen Planeten zurückzuerobern. "Vectorman" bietet Euch zwei Perspekti-Logo erlöschen ven: In den Jump'n'Run-Abschnitten lassen. Stellt steuert Ihr Euren Helden von der Seite Euch in die durch verzwickte Labyrinthe, die meist Mitte des Bildschirms auf das



auf mehreren Pfaden durchquert werden können. Ihr sammelt Extrawaffen, Bonusenergie und Energiecontainer, ballert auf Elektro-Bienen und mechanische Fische und duelliert Euch am Levelausgang mit Kampf-Helikoptern oder Blechbären. In den kurzen Draufsicht-Levels sammelt Ihr am Schießstand Bonus-Punkte oder kämpft gegen einen Endgegner: In schwindelerregender

Höhe durchlöchert Ihr auf einem Bahngleis die Greifarme eines hangelnden Mechs, feuert im Wirbelwind auf einen Roboterkopf oder nehmt auf dem Boden die Schuhsohlen eines Metall-Riesen unter Beschuß. Jeder Abschnitt muß innerhalb des vorgegebenen Zeitlimits durchquert werden. Vertrödelt Ihr Eure Zeit in Bonus-Räumen, müßt Ihr einen Container mit Bonus-Minuten aufspüren. Wer nicht rechtzeitig am Ausgang erscheint, verliert ein Leben: Continues oder Paßwort kennt "Vectorman" nicht, oe

MATERIALSCHLACHT . "Vectorman" stellt sich der harten Jump'n'Run-Konkurrenz mit effektgeladener Grafik, ausgetüfteltem Level-Design und brillianter Steuerung: Selten sah man auf dem Mega Drive einen so fein animierten Helden, der pixelgenau durch wüste Schneestürme und rasende Parallax-Wolken ballert. In den verzwicken Levels findet Ihr nach vielen Spielstunden noch versteckte Bonus-Nieschen - Vectormans Verwandlungsmöglichkeiten bringen zusätzlich Abwechslung ins Spiel. Grafische Gags wie z.B. drei Autoreifen-Männchen, die sich zu verschiedenen Endgegnern formieren, lassen auch die Lachmuskeln nicht im Abseits. Die splitternden Digi-Geräusche klingen überraschend klar, die wirbelnden Techno-Pop-Tracks stacheln den Spieler auf, "Probotector", "Earthworm Jim" und den "Gunstar Heroes" kommt der Roboter bedrohlich nahe





152360



Logo und ballert

nach rechts

oben (Bild).

Habt Ibr die

versteckte Bild-

röbre zerstört,

kommt ein Extra

zum Vorschein, das Ibr sofort

einsammelt. Nun lädt sich Euer Roboter mit Energie auf, die

Ibr per Knopf-

gewitige Explo-

sion verwandelt.

druck in eine

HIERSPIELT DIEZUKUNFT



Straße

PLZ, Ort

Unterschrift

IM HANDEL

ODER GLEICH MIT COUPON BESTELLEN

ausschneiden

PC PLAYER

Leserservice CSJ, Postfach 14 02 20.

80452 München. Oder faxen 089/ 20 24 02 15

Die Würfel

sind gefallen,

die Gewinner-

Karte von der

Glücksfee unter

1904 Einsendun-

gen ermittelt

Zu einem der

Spieler küren

Paech aus

Boblsen - zu

"Yosbi's Island"

schmetterte der

16jäbrige noch

ein beberztes

"Nein". Sobald

wir die ersten

Ultra-64-Geräte

bekommen, gebt

in die Hände

eine Konsole

umgebend

ersten Ultra-64-

wir Jan Marcus

(Tusch).



BITTE SCHREIBT AN CYBERMEDIA VERLAGS GMBH REDAKTION MAN!AC . WALLBERGSTR. 10 86415 MERING

Technik-Chaos

ure Zeitschrift ist zwar gut, aber etwas muß ich doch bemängeln: In MAN!AC 10/95 schreibt Ihr, daß die Playstation 33 MIPS und eine Taktfrequenz von 33,8 MHz hat. In der 11/95 wurden daraus "je 25 MIPS" (was ich nicht verstehe) und eine Taktfrequenz von 28,6 MHz. Könntet Ihr Euch mal entscheiden? Und es gibt noch etwas zu nörgeln: Die Playstation soll 1.500.000 Polygone pro Sekunde berechnen, Ihr behaubtet jedoch, daß es nur 360.000 Polygonen pro Sekunde wären. Was ist nun richtig? Mirco Gebert, Cuxhaven

europäischen Entwickler-Kit angibt, sind eine schwammige Größe, mit der wir nur ungern argumentieren.

Nicht nur Mirco sind die abstrusen technischen Angaben in unserem Next-Generation-Finale aufgefallen: Die Verwechslung der Saturn- und Playstation-Daten ist uns superpeinlich; beachtet aber bitte, daß nur die Spalten "CPU" und "Co-Prozessoren" vertauscht wurden, der Rest (Allgemeine Daten, Speicher, Zubehör) wurde korrekt gedruckt. Am Polygon-Gefeilsche beteiligen wir uns nicht, deshalb findet Ihr dazu in der angesprochenen Tabelle keine Angabe. Die Anzahl der Polygone ist von Texturen, Shading und anderen Faktoren abhängig, so daß Ihr mit einer Zahl von 1.500.000 kaum etwas anfangen könnt. Auch die 360.000 Polygone, die Sony im

Ultra 64

n der Oktober-MAN!AC habt Ihr in Bezug auf das Ultra 64 von einer Modulkapazität von 64 bis 512 MBit gesprochen. Wie wird Nintendo vertretbare Modulpreise realisieren, wenn schon ein 160-MBit-Modul für das Neo Geo fast 400 Mark kostet? Warum ist beim Erstauslieferungstermin für die Konsole immer nur von den USA und Europa die Rede – wird der japanische Markt diesmal erst später bedient?

Noch eine Bitte: Könntet Ihr bei Spielen, die zwar in einer PAL-Version, nicht aber in Deutschland erscheinen, statt "nicht geplant" einen speziellen Vermerk in den Testkasten schreiben? Ralf Niedzwietz, Kalkreuth

Auch wenn Deine Frage die Modul-Problematik gut einfängt, kannst Du ein Neo-Geo-Modul nicht mit kommenden Ultra-64-Carts vergleichen: An den SNK-Preisen ist u.a. die geringe Auflage der Spiele schuld. Preislich ist's ein Unterschied, ob 10.000 oder eine Million Stück hergestellt werden - je mehr Einheiten, desto günstiger. Um die 16-Bit-Modul-Preise auch in Ultra-64-Zeiten zu halten, verbot Nintendo den "Dream Team"-Herstellern vorerst, Spiele zu entwickeln, die größer sind als 64 KBit. Erst im Lauf der Zeit werden die Spiele umfangreicher. Zur zweiten Frage: Das Ultra 64 wird erst in Japan. danach in USA und Europa ausgeliefert.

Eine Änderung im Import-Testkasten ist nicht sinnvoll, da Spiele die zwar in PAL, aber nicht in Deutschland erscheinen, äußerst selten sind.

CD inside

ls Playstation-Neukunde bemerkte ich, daß ich die schwarzen CDs auf einem Audio-Player spielen kann - meist folgen nach dem Datentrack die Musikstücke. Überrascht war ich, als ich "Wipe Out" in das PC-CD-ROM legte: Die Windows-konformen Dateien und Verzeichnisse lassen sich mit einem Editor lesen, z.B. SYSTEM.CNF und LOG.BAK, sowie alle Dateien, die auf "inf" enden. Auf der Playstation-CD sind wiederum Audio-Tracks, "txt"-Files und Dateien, die man mit einem Hex-Editor betrachten kann. In deren Header steht u.a., für welche Region das Programm entwickelt wurde. Hat es schon jemand geschafft, die Grafik-, Film- und Tondateien auf einem PC zu betrachten?

Was kostet ein Playstation-Entwicklungssystem? Ich vermute, es handelt sich dabei um einen PC mit CD-Rekorder und tonnenweise Tools.

Warum gibt es keinen Playstation-Emulator auf PC?

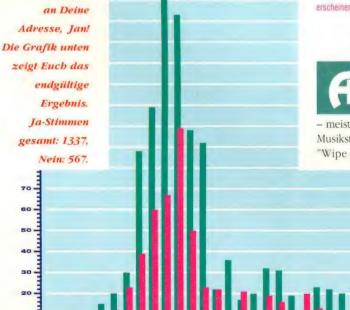
Sony möchte weder Photo-CD noch MPEG-Decoder anbieten. Was hindert die Fremdanbieter daran, so etwas zu entwickeln? Thomas Martens, Essen

Ein Playstation-Entwicklungsausstattung umfaßt PCs, CD-ROM-Equipment (kostet über 10.000 Mark), "Debugging"-Station (1000 Mark) sowie massenhaft Software für Programmierer, Grafiker und Soundspezialisten (20,000 Mark und mehr). Selbst wenn Du Deinen Eltern das Kleingeld abschwatzt, wird's nicht leicht, in die Entwickung einzusteigen: Sony verkauft die Hard- und Software nur an etablierte Hersteller und Programmierteams. nicht aber an Privatpersonen. Ein Playstation-Emulator ließe sich wiederum nur auf einem System realisieren, das der Sony-Hardware um ein Vielfaches überlegen ist - frag uns in zehn Jahr noch einmal. Eine 3DO-Blasterähnliche PC-Steckkarte ließe sich realisieren, müßte aber fast alle Bauteile der Playstation enthalten und wäre somit kaum billiger als eine Playtstation-Konsole.

Spartenkonsolen

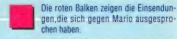


ie Lobeshymnen, die ich Euch schon zu VG-Zeiten zukommen ließ, möchte ich nicht wiederholen. Die



Endergebnis: Wer will Mario?

Zu grünen Balken sind jene Leser zusammengefaßt, die mit Mario & Yoshi



ANTWORTEN KURZ NOTIERT:

Street Fighter Alpha und Marvels X-Men werden anfang nächsten Jahres die Playstation beimsuchen.

Gear-Auftritten ist kein neues Mega-Drive-, starken Igel angekündigt.

Street Fighter-Comics sind in Japan und in den USA erschienen. Die lesenswerte Fernost-Version von Masaomi Kanzaki ist in deutsch beim Bastei/Lübbe-Verlag erschienen (und in gutsortierten Zeitschriften- und schwächere US-Comic ist bislang noch nicht Nicht ind.

Nicht jeder Fernseher mit Scart-Buchse ist automatsch RGB-kompatibel. Oft liegt an der Buchse nur ein AV-Signal an. Fragt vor dem Kauf den Händler, welches Signal der Eingang versteht. Scart-Umschalter, an die Ihr zwischen drei und fünf Konsolen oder Videorekorder anschließen könnt, sind bei einigen Fachbändlern zu haben.

Objektivität (davon abgesehen, daß einige von Euch mit dem Mario-Virus infiziert sind) und die Aktualität habt Ihr Euch bewahrt. Da Ihr über alle Systeme umfassend informiert, habe ich einige Fragen zu exotischeren Konsolen: Was gibt's über die Turbo Duo und die Arcade Card zu berichten?

Werden für den Jaguar nun Sega-Spiele entwickelt oder war das ein Aprilschrerz der Presse? Und wo bleiben die Tests zu "Flashback", "Dactyl Joust" und "Space War 2000"?

H. Schönemeier, Hannover

Für PC-Engine & Verwandtschaft sind in Japan 636 Spiele erschienen. In den letzten Monaten ging der Titelausstoß deutlich zurück, lediglich Hudson und NEC liefern neue Software. Neben vielen Adventures mit leicht bekleideten Kulleraugen-Mädchen sind Actionspiele nahezu ausgestorben. Pro Monat erscheinen zwei bis vier neue Titel, davon unterstützen 20% die Arcade Card Für das Jaguar werden keine Sega-Spiele erscheinen, "Flashback" und "Joust" sind nahezu fertiggestellt & werden demnächst ausgeliefert, "Space War 2000" wird voraussichtlich nicht mehr



IMPRESSUM

Chefredaktion: Martin Gaksch (mg), Winnie Forster (wi),

gemeinsam verantwortlich für den redaktionellen Inhalt Redaktion: Robert Bannert (rb), Oliver Ehrle (oe), Tobias Hartlehnert (th),

Andreas Knauf (ak)

Gastautoren: Heinrich Lenhardt (hl), Namihiro Steinwachs (na), Julian Eggebrecht (je)

Die Redaktion erreichen Sie unter

Telefon (0 82 33) 74 01-0

Telefax (0 82 33) 74 01-47

Layout: Andrea Danzer, Robert Bannert, Oliver Ehrle, Winnie Forster, Martin Gaksch, Andreas Knauf

Titelgestaltung: Andrea Danzer

Titelartwork: "Pinocchio", © Disney/Nintendo

Illustration: Roger Horvath Produktion: Andreas Knauf

Anzeigenleitung & -disposition: Andreas Knauf, verantwortlich für die Anzeigen

Die Anzeigenabteilung erreichen Sie unter

Telefon (0 82 33) 74 01-12 Telefox (0 82 33) 74 01-17

Anzeigenvertretung: Axel Chalupsky

Telefon (0 40) 52 37 196 Telefon (0 40) 52 37 196 Telefax (0 40) 52 37 196

Manuskripteinsendungen: Manuskripte müssen frei von Rechten Dritter sein. Werden sie auch an anderer Stelle zur Veröffentlichung oder gewerblichen Nutzung angeboten, muß das angegeben werden. Mit der Einsendung gibt der Verfasser die Einwilligung zum Abdruck in MANIAC oder anderen Publikationen des Verlages. Für unverlangt eingesandte Manuskripte übernimmt der Verlag keine Haftung. Honorare nach Vereinbarung.

Erscheinungsweise: monatlich Einzelverkaufspreis: 5,90 DM

Jahresabonnement (Inland, 12 Ausgaben): 64,90 DM

Bestell- und Abonnement-Service: Cybermedia Verlagsgesellschaft mbH, Aboservice, Wallbergstraße 10, 86415 Mering

Vertrieb Handel: MZV Moderner Zeitschriftenvertrieb GmbH & Co. KG.

Postfach 1123, 85366 Eching, Telefon 089/319006-0

Lithographie: Typoservice GmbH, Aindlinger Straße 17, 86167 Augsburg

Druck: ADV Augsburger Druck- und Verlagshaus GmbH, Aindlinger Straße 17, 86167 Augsburg

Urheberrecht: Alle in MANIAC veröffentlichten Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Alle Rechte, auch Übersetzung und Zweitverwertung, vorbehalten. Reproduktion gleich welcher Art, ob Fotokopie, Erfassung in Datenverarbeitungsanlagen o.ä., ist nur mit schriftlicher Genehmigung des Verlages gestattet. Aus der Veröffentlichung kann nicht geschlossen werden, daß die beschriebenen Lösungen oder verwendeten Bezeichnungen frei von gewerblichen Schutzrechten sind.

Haftung: Für den Fall, daß in MAN!AC unzutreffende Informationen oder in veröffentlichten Schaltungen Fehler sind, kommt eine Haftung nur bei grober Fahrlässigkeit des Verlages oder seiner Mitarbeiter in Betracht.

© 1995 Cybermedia Verlagsgesellschaft mbH

Anschrift des Verlages:

Cybermedia Verlagsgesellschaft mbH

Wallbergstraße 10 86415 Mering

Geschäftsführung: Martin Gaksch, Andreas Knauf

Umweltschutz: MAN!AC wird auf chlorfrei gebleichtem Papier gedruckt.

INSERENTEN

AB Games	81
aRJay Games	63
Dynatex	47
Flying Arts	71
Freak's Shop	61
Galaxy	71
Game Express	79
Gamestore Grabia Gameshan	83 73
Grobis Gameshop Line Edition	73 75
Konami	9, 37, 108
Jöllenbeck	59
Leisuresoft	97
M.C. Game	85
Mega Star	91
Megaboink	87
Megatrade	89
Metropolis	77
Nintendo	29, 33
Order in Time	41
Playcom	31
Primal Games	87
Psygnosis	51-58
Sega	17, 107
Sony	35
Test'n'Take	69
Theo Kranz Versand	38, 39
Tradelink	66, 67
Video & Game	45
Virgin Games	2 91
World of Games Zapp Games	75
Zapp Games	75

8-BITERLAY

DAS FARB-WUNDER MASTER SYSTEM



LEGA MASTER SYSTEM

Hersteller: Sega, Japan Erscheinungsjahr: 1985 Erstes Spiel: Hang-On Spieleentwicklung bis: 1995 Anzahl der Spiele: um die 260

lm Schatten des NES: Zweitrangige 8-Bit-Konsole mit vielen Farben, kernden Sprites & witzigem Zubehör.

> erade als sich Deutschland vom Zusammenbruch des Videospielmarktes 1984 erholt hatte, wagte Sega die Einführung einer Next-Generation-Konsole: Pünktlich zum Weihnachtsgeschäft 1986 tauchte das Master System in Elektronik-Fachmärkten und Kaufhaus-Ketten auf. "Choplifter" und "Hang-On", "Super Monaco GP" und "Great Tennis" sollten die Bildschirm-Spieler wieder aus der Reserve locken. Mit rund 300 Mark war der Preis des Grundgerätes relativ niedrig angesetzt, auch die Module kosteten nur zwischen 60 und 90 Mark. Ein knappes Jahr nach der Einführung wurde der Cartridge-Preis sogar auf 40 bis 80 Mark gesenkt, später ging er wieder hoch, bis schließlich Fremdanbieter bis zu 120 Mark für ein Spiel verlangten.

In Japan veröffentliche Sega die Konsole bereist 1985 ("Sega Mark III") und lieferte sich einen heißen Kampf mit dem Nintendo Entertainment System, den jedoch Nintendo in Fernost und etwas später auch in den USA im Verhältnis von 80:20 klar für sich entscheiden konnte. Anders in Europa: Anfangs

Fantasy Zone: Eines der ungewöhnlichsten und besten Ballerspiele.

hatte das Master System nicht nur einen Zeitvorsprung gegenüber dem NES, auch die Spielepalette sprach in Europa für das Master System. Sega zögerte nicht lange, alle lieferbaren Japan-Titel auf PAL umzumodeln und die Neuheiten kamen zügig in die Geschäfte. Das Fehlen vom Fremdanbietern machte Sega mit enorm viei n und anfangs meist guten Eigenproduktionen wett. Nicht nur die Automatenumsetzungen sorgten für Laune, auch sinnvolle Weiterentwicklungen bekannter Serien ("Wonderboy"), Neuschöpfungen im Rollenspiel- und Action-Adventure-Genre ("Golvellius") und viele Sportsimulationen (Tennis, Volleyball) hielten den Master-System-Freund bei der Stange. Leider waren die vielen Sega-Spiele nicht alle auf demselben technischen Niveau: Das Master System konnte zwar schön viele Farben darstellen und beherrschte perfektes Soft-Scrolling, hatte jedoch bei der Darstellung von Sprites Probleme. Tummelten sich mehr als acht Objekte auf einer Höhe, begannen diese zu flackern - einige Module wurden dadurch praktisch unspielbar. Andere Software-Anbieter beschäftigten

sich erst Jahre nach der Europa-Einführung mit dem Master System. Aus den USA und Japan kam so gut wie gar nichts (Ausnahmen: Parker ("Montezuma's Revenge") und Tecmo ("Solomon's Key")), nur England wagte sich auf Sega-Terrain: Mit guten Spielen tat sich u.a. Tecmagik hervor ("Populous", "The Newzealand Story"), U.S. Gold entwickelte gar bis Mitte '95. Dieses vereinzelte Engagement änderte jedoch nichts daran, daß das Master System von der Qualität und Quantität der Sega-Titel lebte. Sega hatte immer mal wieder einen Spielspaß-Durchhänger, und mit zunehmender Bedeutung des NES verlor das Master System auch in Deutschland die Führungsrolle. Daran konnte das neu designte, aber technisch identische Master System 2 aus dem Jahre





1992 nichts ändern: Bei dem preiswerten Update (wurde gegen Ende für knapp 100 Mark inklusiv eingebautem Spiel gehandelt) fehlte nicht nur der beliebte RGB-Ausgang des Originals, der zweite Modulschacht für die kleinen Cards fiel ebenfalls dem Sparprogramm zum Opfer.

DIE BESTEN SPIELE

Ein spätes Meisterwerk: Brillantes Dragon's Action-Adventure mit dem Trap ehemaligen Plattform-Jüngling. **Lucky Dime** Stellvertretend für alle prächtigen Capers Disney-Hüpfspiele, diesmal mit Donald. Tolle Grafik, 1a-Spielspaß. **Phantasy** Grafisch opulentes Rollenspiel mit packender Story und spannenden Star Kämpfen. Besser als die Sequels. **Powerstrike** Trotz Hanrdware-Mängel technisch (Aleste) und spielerisch hochkarätiger Vertikal-Scroller von Compile. Alex Kidd in Aufwendiges Jump'n'Run mit Miracle cleveren Rätseln, Auftakt zu einer World später enttäuschenden Kidd-Serie.

An der Zubehör-Front war Sega schon immer sehr rege: Die Lichtpistole gab's kurz nach dem Start, qualitativ hochwertigen Ersatz für das matschige Original-Joypad leider nicht. Dafür lieferte Sega 1988 eine 3D-Brille aus, die jedoch nur von sieben Spielen unterstützt wurde. Der Effekt war gar nicht mal so schlecht, doch auch dieses 3D-Konzept konnte sich nicht durchsetzen. mg



N eben dem typischen Modulschacht für normalgroße Cartridges (Kapazität zwischen einem und vier MBit) konnte man Scheckkartenkleine Cards mit 256-KBit-Spielen einschieben. Allerdings ging Sega schon nach einem balben Jahr dazu über, nur noch große Module auszulie-

fern, und so gibt's ausschließlich Oldies auf den



Für jeden was dabei: "Street Fighter 2" verbindet verbissene Zwei-

kämpfe mit ulkigen Slap-

stick-Posen.



Hauptstadt Tokyn zerstören. Ihm gegeniber steht die Schutzpatronin von Tokyn Das junge Madchen Keiko, das schließlich Teil der Macht von Kato wird. Der fiese Zauberer sendet Dämonen und Erdbeben, doch die Finwohner haben stand. Um die Stadt endgültig zu vernichten, lenkt Kato den Mond aus seiner Umlaufbahn auf die Erde zu, um mit dessen Anziehungskraft okyo aus dem Boden

Für "Tokyo the last Megalopolis" zeichnet sich das gleiche Film-Team verantwortlich, das schon die grauenvolle Realverfilmung von "Wicked City" schuf. Der Film enthält nicht den Hauch des unheimlichen Anime-Flairs: Die Charaktere agieren gestelzt und teilnahmslos, die Spezial-Effekte beschränken sich auf billige Stop-Motion-Tricks. In besonders lächerlichen Szenen wurden über den Realfilm eine rucklige Animation gelegt, in der zum Beispiel ein Papierfetzen durch die Luft fliegt. Am peinlichsten wird's bei der finalen Beschwörung von Masakado: Ihr erblickt den unsicher wirkenden Kato-Verschnitt vor einem brau-

Der "Alien"-Ertinder schleimt zurück: Die phallischen Würmer und ekligen Gnome entstammen den Gehirnwindungen des schweizer Surrealisten H. R. Giger. zwischen Kato und der weißen Zauberin Tatsumi fehlt ebenfalls. Als Trash-Kasperei kann "Tokyo the last Megalopolis" noch durchgehen, die bedrückende Klasse des vierteiligen Anime-

nema

Vorbilds erreicht der billige Film nicht.

Manga/ACOG 102 Minuten englisch, ab 15 Jahren



47. FRANKFURTER BUCHMESSE

CD-ROM etabliert,
WWW-Publikationen im Aufwind – digitale Medien
gewinnen für deutsche
Verlage an Bedeutung.



Laßt Euch von der CD im aktuellen Logo der Frankfurter Buchmesse nicht täuschen. Auch wenn die Verlage die Bedeutung der digitalen Medien begriffen haben und fröhlich experimentieren, ist

die altehrwürdige Bücherschau vom Status einer trendbestimmenden Multimediamesse weit entfernt. Die CD-ROM als Speichermedium für unterschiedliche Inhalte hat sich bewährt, überrascht aber kaum mit Innovationen. Beliebt sind Enzyklopädien und Doku-





Die Online-Konkurrenten Burda ("Europe Online", oben) und Bertelsmann ("AOL", unten) lockten potentielle informationsanbieter und Kunden mit Terminals und virtuellen Cafes. mentationen in Wort und Sprache, Bild und Animation, Zumindest haben professionelle CD-Produkte wie die von Pixelpark für Ravensburger/Burda entwickelte "Bitte nicht stören!"-Aufklärungs-CD-ROM und Bertelsmann "Chronik des 20. Jahrhunderts" die stümperhaften Multimedia-Gehversuche der letzten Jahre verdrängt.

Trotzdem können die Verleger beruhigt registrieren, daß aus dieser Richtung keine Gefahr für den Printbereich droht.

Brisanter ist das WWW, das nach der Software-, Film- und



Glaubt an die Zukunft der deutschen Spieleentwicklung: Sunflowers* Arne Peters (rechts) reiste mit dem Bomico-Management zur Messe. Auch Mindscape präsentierte PC-Spiele: Geschäfts-

tührer Gerd Körnig im Gespräch mit MANIAC, ganz rechts versucht Product Manager Stefan Schmitt dem neugierigen Blick der Kamera zu entgehen (oben).

Musik-Branche nun auch die Buchverlage entdecken. Bertelsmann und Burda präsentierten auf ihren Ständen Online-Lösungen und wollen mit durchschaubarer Benutzeroberfläche und seriöser Präsentation Third-Party-Inhaltsanbieter in die Online-Welt locken. Während AOL noch von einem Europastart in diesem Jahr spricht, ist der bundesweite Start des Burda-Projekts Europe Online auf das nächste Jahr verschoben.

In der Halle für elektronische Medien, in der sich auch die Online-Adepten tummelten, erinnerte nichts an den Bücherwald der umliegenden Räume: Ein komplettes FernsehDie CD-ROM hat sich als seriöses Informationsmedium etabliert. Rechts Berteismanns "Chronik des 20. Jahrhundert" – im Konzept durchdacht, unaufdringlich präsentiert.



Alte und neue Medien unter einem Dach: Mit ViacomPressereferent Ulrich Mühl und CIC-Key-Accounter Volker Diedrich plauderten wir über Spiel- und Videofilm-Distribution und mögliche Synergieeffekte.

studio war installiert, Monitorwände zeigten CD-Titel, Online-Termi-

nals luden zum Trip ins WWW. Unter den Software-Herstellern zeigten u.a. Mindscape und Philips neue Spiele und Infotainment-Titel. Bomico, schon im letzten Jahr mit mächtigem Stand präsent, verteidigte mit Lizenz- und Eigenproduktionen seine Edutainment-Führung. Die Kelsterbacher publizieren CD-ROM-Enzyklopädien und Lernprogramme des französischen Medienunternehmens Matra Hachette und der amerikanischen Knowledge Adventures. Für Bomico haucht Marc Canter der interaktiven Musik-CD-ROM neues Leben ein: Mit "Meet Media Band" verknüpft der "Macromind Director"-Schöpfer Clips, Sound-Schnipsel und Multimedia-Tools zu einer Umgebung, in der sich kreative Popfreunde sofort heimisch fühlen. wi

NEWS + MEDIEN UND UNTERHALTUNGSELEKTRONIK + NEWS + NEWS + NEW

DIGITAL VIDEO

HIGH-DENSITY-EINIGUNG

Nach monatelangen Verhandlungen und Gesprächen mit Vertretern der Film- und Computerindustrie haben sich im Streit um den HighDensity-CD-Standard die beiden konkurrierenden Parteien geeinigt.
Die Vorteile der MMCD (von Philips und Sony entwickelt) und der
SD-CD (Toshiba/Time Warner) sollen nun in einem einzigen Format zusammengefaßt werden.

Das neue Format ist abwärtskompatibel zu gängigen CD-Standards (Audio, CD-ROM, Video CD und CDi) und wird in mehreren Größen bis vorerst knapp 10 Gigabyte (80.000 MBit) gefertigt. Erste Abspielgeräte und HD-Software (Filme, Musikvideos, später auch PC-Software und Spiele) werden voraussichtlich schon 1996 vermarktet.

ONLINE

AOL MACHT MOBIL

Der von Bertelsmann initiierte Europa-Ableger des kommerziellen US-Netzwerks American Online (AOL) durchläuft seit Sommer eine Testphase. Mit einer 50%-Beteiligung an der Berliner Pixelpark GmbH (Labels: Musicpark, Onlinepark) wird nun lokales Know-How zugekauft und ein weiterer Schritt unternommen, in Deutschland flächendeckend aktiv zu werden. Mit Kunden wie Karstadt, Daimler Benz und Burda ist Pixelpark ein Pionier der deutschen Multimediaszene, dessen Tätigkeitsgebiet sich von POI-Terminals und CD-ROMs kürzlich auf Online-Anwendungen ausweitete. In Folge der Partnerschaft wird der grafische Internet-Dienst "Wildpark" auf AOL übertragen, außerdem unterstützt Pixelpark andere Third-Party-Inhaltsanbieter bei der Gestaltung ihrer AOL-Dienste.

9.Teil: Kunst im WWW

Is das Internet noch in den Kinderschuhen steckte, beschränkte sich die grafische Pracht auf schlichte ASCII-Zeichen und biedere FTP-Informationen. Das änderte sich mit der Entwicklung des World-Wide-Web am CERN-Kernforschungszentrum in Genf. Mit Hilfe des der grafischen Browser-Oberfläche konnten Designer mit Online-Faible ihre Kunstwerke im globalen Dorf Internet präsentieren und gleichzeitig hypermedial (mit Links) verknüpfen.

Nicht nur Hardcore-Informatiker bereichern das Web mit einer unermeßlichen Bilderfülle, auch Liebhaber der klassischen Künste haben nun eine Chance, Rembrandt, Dali oder Michelangelo zu bewundern oder einem weltweiten Publikum zugänglich zu machen. Interessierte schauen im expandierenden "Web Museum Network" vorbei, das in Deutschland einen Mirror-Server betreibt (http://www.fhi-berlin.mpg.de/wm/).

Progressiven Cybercowboys können die gescannten Meisterwerke nur ein müdes Lächeln entlocken – sie wollen Kunstwerke, die nicht auf der Staffelei entstanden sind, sondern die an Supercomputern speziell für die digitale Verbreitung erschaffen wurden. Das WWW bietet in dieser Richtung unüberschaubare Da-

Die Begrüßungsseite des "First Festival of Independent Audio/Visual Arts Online". Das Logo könnt Ihr Euch als digitale Postkarte im PDF-Format downloaden – zur Darstellung benötigt Ihr zusätzlich noch den Acrobat Reader. Ein Link führt Euch zum Download der Freeware-Version 2.01.



tenmengen, die sich täglich vermehren – kein MAN!AC-Leben reicht aus, um alle Bilder betrachten zu können, die mittlerweile ganze Terabyte-Platten der WWW-Server belegen. Einen Auschnitt zeigen wir Euch auf dieser Seite. Besonders Raytracing-Bilder sind in den Datennet-



kann man doch mit professionellen Raytracing-Programmen phantasievolle Objekte oder ganze Welt-Räume berechnen, die so nie in der Realität auftreten. Ein guter Ausgangspunkt für die lagd nach Computerbildern ist der Yahoo-Server, der allein unter der Rubrik "Arts/Computer Generated" 334 Einträge führt - Tendenz steigend. In der Web Launch-Rubrik machte der populäre Suchdienst auf das "First Festival of Independent Audio/Visual Arts Online" aufmerksam (http://www.fivaonline.com) Das erste Ereignis dieser Art findet vom 9. Oktober bis 1. Dezember statt und bietet Euch die Möglichkeit, die ausgestellten Kunstwerke zu bewerten. Die interaktiven Kreationen machen aber nur Sinn, wenn Ihr mit mindestens 28 KBit pro Sekunde ins Web startet. Die Möglichkeit, an einer Verlosung teilzunehmen, habt Ihr in jedem Fall - die Preise werden von Sponsoren wie Adobe gestellt, dessen Grafik-Tools ("Photoshop") auch von uns genutzt werden

zen überall zu finden. Kein Wunder,

Die "Digital Fine Art Gallery" ist ein kostenloser Service für Computer-Künstler, die mit digitalen Medien arbeiten. Von den Schöpfern freigebene Werke werden Euch hier gezeigt. Dabei stellen die Betreiber des Servers hohe Ansprüche an Qualität und Inhalt. Entscheidet selbst, ob Ihr diese Ansichten teilt (http://www.webcom.com/~planet/art/gallery.html).

(http://www.adobe.com).

NAMCO IM NETZ



Wer auf Namcos WWW-Seiten Japan-Infos oder aktuelle Automaten-Tips erwartet, wird entläuscht. Wir hoffen, daß die Seiten noch erweitert werden. Stattdessen findet ihr auf dem amerikanischen Server zahlreiche Bildschirmfotos, FAQs und Testzitate zu Playstation- und Super-Nintendo-Spielen.

Für Prügelfans interessant ist die optisch aufwendige Info-Seite zu "Weaponlord", das wir auf Seite 46 testen. Die Gif- und JPEG-Bilder sind gut. Falls Ihr auf eine Tekken-Fightercollage gewartet habt, ist die URL http://www.namco.com/das.ideale.Online-Reiseziel.

LASERDISC

THE LION KING

Löwen-Fiesling Scar hat es auf den Thron seines Bruders abgesehen. Die abtrünnige Raub-

katze und ihre Hyänen-Schergen locken den König und seinen Sprößling in eine Gnu-Stampede: Der Löwen-Monarch wird von der Herde zertrampelt, Prinz Simba flüchtet in die Fremde. Während Simba unter der Obhut von Warzenschwein Pumba und Meerkatze Timoun zum stolzen Löwen heranwächst, verwüsten Scar und seine Hyänen das Königreich. Erst Jugendfreundin Marla und ein kauziger Affenschamane überreden den Thronfolger zum Kampf: Simba kehrt zum Königsfelsen zurück und bietet seinem Onkel die Stirn.

Disney folgt dem üblichen Erfolgsrezept und präsentiert optisch furiose Familienunterhaltung mit seichter Handlung. Zahlreiche Kameraschwenks unterstreichen traumhafte Savannen-Optik, Massenauftritte werden eindrucksvoll vom Computer unterstützt. Entgegen dem rasanten "Aladdin" drückt der Löwenkönig tüchtig auf die Tränendrüse, Humor und Action sind spärlich gesät. Die klischeehafte Story wird einfühlsam erzählt, trotz flacher Charaktere fühlt Ihr jede Minute mit. Für Disney-Sammler und Animations-Freaks ist die perfekt abgemischte THX-Version ein Pflichtkauf, zumal die Videokassette vorest eingezogen wurde: Disney versteckte in einer Staubwolke das Wörtchen "Sex". Die subtile

Geheimbotschaft stellt das saubere Idealbild von Disney-Filmen in Frage, derzeit prozessieren brave Amerikaner gegen den Medienriesen.

The Lion King, NTSC, zwei Seiten CLV, Widescreen (1,85 zu 1), 88 Minuten, Dolby Surround, THX, AC-3, Erhältlich bei Line Edition, Tel.: 07033/80237





Roberts Geheimtip für alle Fantasy-Fans: Tom Cruise mimt in Kinodebüt Waldbewohner Jack und kämpft an der

Seite einer süßen Prinzessin (Mia Sarah) und einer Koboldschar gegen den Fürsten der Finsternis (Tim Curry). Statt dem gigantischen Jerry-Goldsmith-Score gibt's leider nur dürftig abgemischte Syntho-Musik von Tangerine Dream. Ridley Scott präsentiert perfekte Märchen-Kost in oppulenten Bildern.

> Legend, NTSC. zwei Seiten CLV, ab 12 Jahren Vollbild, Dolby Surround 92 Minuten, ca. 100 Mark

LASERDISC

OUTBREAK



Skrupellose Tierhändler schleppen einen Virus in die Vereinigten Staaten: Die Krankheit wird durch die Luft übertragen und zersetzt

binnen weniger Tage die Organe. Virus-Spezialist Sam Daniels (Dustin Hoffmann) forscht in einer infizierten Kleinstadt nach dem Virenstamm. Petersens gnadenlos spannende Seuchen-Vision orientiert sich am realen Ebula-Virus. Nach dem Genuß der erstklassig abgemischten LD fürchtet man jeden Nieser.

Outbreak, NTSC. zwei Seiten CLV, eine Seite CAV, 128 Minuten, Dolby Surround, AC-3, Widescreen (1,85 zu 1) ca. 40 US-Dollar



VIDEO-CD

ASTERIX IN AMERIKA



Im siebten Asterix-Film verschlägt es die Gallier nach Amerika: Asterix, Obelix und Idefix fahnden nach dem entführten Mira-

culix, der von den Römern an das "Ende der Welt" verfrachtet wurde. Zeichnerisch übertrifft der unterhaltsame Comic alle bisherigen Episoden – nicht zuletzt dank modernster Computergrafik bei den spektakulären Seenot-Szenen. Insgesamt ein guter Film, jedoch in erschreckend schlechter MPEG-Qualität.

> Asterix in Amerika, PAL zwei Video-CDs. 85 Minuten, Widescreen, ca. 50 Mark



VIDEO-CD

BEGEGNUNGEN



Vincent und Sally gelten als Traumpaar, doch als der erfolgreiche Architekt auf Olivia (Lolita Davidovitch) trifft. droht ihrer Ehe das

Aus: Vincent ist zwischen der heißblütigen Journalistin und seiner Familie hin- und hergerissen - als er endlich einen Entschluß faßt, passiert etwas Furchtbares.

Packend erzähltes Liebes-Drama mit guter, jedoch unharmonischer Besetzung (Richard Gere & Sharon Stone). Die Bildqualität ist ansprechend.

Begegnungen (Intersection), PAL el Video-CDs, ab 12 Jahren Widescreen, Dolby Surround, 95 Minuten, ca. 40 Mark

LASERDISC

LEGEND

seinem den

VIDEO-CD

ORREST GUMP



Die sechs Oscar-Auszeichnungen "Forrest erhielt Gump" zurecht: Witzig, sensibel und intelligent inszenierte Robert Zemeckis

die Lebensgeschichte eines ungewöhnlichen Mannes, der sich trotz aller Widrigkeiten tapfer durchs Leben schlägt. Sollte es eines filmischen Beweises bedürfen, daß Weisheit nicht vom IQ abhängt, dann liegt er jetzt vor. Ein liebevolles und ergreifendes Meisterwerk in erfreulich guter MPEG-Qualität.

Forrest Gump, PAL, zwei Video-CDs, Dolby Surround 137 Minuten, Volibild, ab 12 Jahren, ca. 40 Mark



500 MARK KÖNNT IHR EUCH

VERDIENEN, WENN WIR EUREN CHEAT ZUM

"TIP DES MONATS" WÄHLEN.

WER MITMACHEN WILL, SCHICKT UNS SEINE TRICKS
(BITTE NICHT WOANDERS ABSCHREIBEN) ZUSAMMEN MIT
SEINER BANKVERBINDUNG. WER ETWAS ZEICHNEN MÖCHTE,
BENUTZT DAFÜR BITTE NUR WEISSES PAPIER. BITTE BEACHTET,
DASS UNS KNACKIGE KURZTIPS & PASSCODES LIEBER SIND ALS
ROMANSTARKE KOMPLETTLÖSUNGEN! UNSERE ADRESSE LAUTET:

CYBERMEDIA VERLAGS GMBH - MAN!AC - "TIPS & TRICKS"

WALLBERGSTR. 10 - 86415 MERING

WIPEOUT

Im Geheimdienst Ihrer Majestät: Ingo hat die geheimen Unterlagen der "wipEout"-Designer gesichtet und uns ein paar interessante Cheats zukommen lassen. Mittels hochkomplizierter Joypad-Kombos (alle Tasten gleichzeitig!) könnt Ihr neben dem versteckten "Firestar"-Kurs auch die "Rapier"-Class direkt anwählen. Diese superschnelle Liga erreicht Ihr sonst nur, wenn Ihr die "Venom"-Class geschafft habt.

KILLER INSTINCT

Wollt Ihr Eure niederen Instinkte befriedigen und die gerenderte Prügel-Clique von Nintendos "Killer Instinct" erbarmungslos aufmischen? Dann seid Ihr reif für den "Eydol"-Cheat. Blutrünstige Profikiller spielen mit nebenstehendem Trick den zweiköpfigen "Killer Instinct"-Obermotz und schlagen sich auf die Seite des korrupten Konzerns Ultratech.



Firestar: Auf "One Player"-Option R1, L1, ▶, START, ■, ♠, dann X



Rapier-Class: Auf "One Player"-Option R2, L2, 4, START, SELECT, dann X

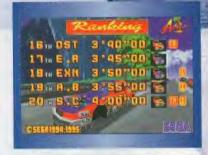


Wählt in der Charakterauswahl Cinder und wartet das Einleitungsbild ab.



Haltet das Steuerkreuz nach rechts und drückt L, R, X, B, Y, A.

PANZER DRAGOON



DAYTONA USA

Wenn Ihr Euer Fahrzeug im Vorspann ohne Räder sehen wollt, startet Ihr ein normales Spiel und drückt beim Boxenstop A, B, C und START gleichzeitig, bevor die neuen Reifen aufgezogen sind.

A + B + C + START

SHINOBI X

Auch beim jüngsten ShinobiAbenteuer weiß Joe Shanel Rat:
Wer 99 Leben braucht, geht im
Hauptmenü auf "Game Start" und
gibt A, Z, B, Y, C, X und START ein.
Den "Expert-Modus" erreicht Ihr, indem
Ihr wieder auf "Game Start" A, B, C, B,
A und START eingebt. Jetzt beginnt Ihr
mit einem Leben, einer Energieanzeige
und null Continues. Glatte 999 Shuriken
bekommt, wer im Options-Menü "Shuriken" anwählt, L und R gedrückt hält
und C, A, B betätigt.

Wollt Ihr Euch die FMV-Szenen reinziehen, drückt Ihr während der Intro-Sequenz die Tasten C, X, B, Y, A, Z und START. Geskippt werden die einzelnen Eastern-Szenen mit START.

ASTAL

Wenn Ihr das Spiel durchgespielt habt, gelangt Ihr in den "Secret Mode", der sich aber auch mittels eines Joypad-Codes von Matthias Wißnet aus München einschalten läßt: Drückt Ihr auf dem zweiten Joypad 4. b. 4. b. ◆. ▼. L. R und START, startet Ihr mit 99 Leben und könnt Euch alle Musikstücke des Spiels einzeln anhören. Ist der "Secret Mode" aktiviert, könnt Ihr zusätzlich die Levelanwahl einschalten. Drückt dazu im Titelbild ♠, ♥, ♦, ▶, L, R, A, Y, C, Z, B und X. Wollt Ihr Euch einfach nur unverwundbar machen, gebt Ihr im Pause-Modus ◆ , Y, ♠ , A, ◆ , B, ▶ , C ein. Danach könnt Ihr durch alle Gegner hindurchgehen - soweit Ihr den Cheat in jedem Level wiederholt.

♦ ♦ ♦ ♦ → L R START • • ♦ ♦ L R A Y C Z B X • Y ♦ A • B ♦ C

SLAM'N JAM

Wenn Eure Spieler mit großen Köpfen oder kleinen Körpern (oder beidem) antreten sollen, drückt Ihr im Screen, der vor Beginn des Matches erscheint, die folgenden Knöpfe so schnell wie möglich:

Große Köpfe: L Kleine Spieler: R Beides zusammen: L und R

MYST

Wie Ihr Euch die FMV-Sequenz "Making of Myst" anschaut, hat uns Marco Zingelmann aus Fockbek verraten. Im Titelbild drückt Ihr:

A • START

O#SMT9 LHSTRP 3TGGJJ !DR5#! NKD4PP 9DL6RP RH955# P3L6RP RH955# W#32HW Q4##Q! J5KK2H R2LWT\$ OPGWK4 TGP72#

QJ53M?

?5XWZ2

42LRTT

PUZZLE BOBBLE

der geschickt. Hier eine kleine Auswahl

OR5T6\$

XKFGOX

L775L7

G4JVG3

CFKGGX

GSM7##

3M!R6?

OBG2T2

ZN7?ZP

7S9L#7

#R\$7LQ

LQRQ#7

W3KWF2

DOV42C

#DHZ42

4QT#NS

\$B42K4

V#SMT9

T3PV#S

QKMLM?

2F!!!#

Zahlreiche Leser haben uns

6#RN!5

TTPL7!

KVGJOG

N#6T6M

\$0W\$?2

923HWZ

HSST6\$

LG4CZF

SX0ZVG

53QM57

N5WWZZ

\$9D442

die komplette Paßcode-Hirar-

chie zum jüngsten Knobelspiel-Erfolg des "Bubble Bobble"-Erfin-

Marko Nowack aus Pulheim hat uns verraten, wie Ihr bei "Putty Squad" unendlich viele Leben kassiert und per SELECT in den nächsten Level huscht. Pausiert das

WATERWORLD

Neben den Mega-Drive-Codes verraten wir Euch natürlich auch die Buchstabenkombinationen für die Super-Nintendo-Fassung des Abenteuerfilms.

Atoll 1	HQSVP
Atoll 2	HKFBM
Atoll 3	QJWLX
Atoll 4	YTWKN
Atoll 5	QKSVC
Atoll 6	QHHJS
Atoll 7	WWKJQ
	- Washington

RALLY

Spiel an einer beliebigen Stelle und gebt

die folgende Tastenkombination ein:

Direkt vom Distributor Laguna haben wir die Paßcodes zur Umsetzung des teuersten Films aller Zeiten erhalten.

WATERWORLD

Atoll Serina	CXRKGTBHKG
Atoll Merylla	GFTKKTWTFG
Atoll Carona	CLLKXTRDDG
Atoll Terana	LGDKTTKMLG
Atoll Alina	GCXGRTBWHK
Atoll Hala	LBGGMTTPMK
Atoll Carala	ZLLGFTCZDK
Atoll Sala	LFDGHTQGLK
Atoll Azura	RTWGZTBFCK
Atoll Kora	MCHTWTRWXX

KING OF FIGHTERS '95

Daniel Aarden aus Dollern verzichtet ungern auf die vorzeigbare Oberweite von Mai Shiranui und die rote Farbe, die's nur in der japanischen Fassung gibt. Um beides wieder einzuschalten, wählt Ihr im Hauptmenü das "Demo Game" an und wartet, bis die High-Score-Liste erscheint. Dann haltet Ihr auf dem ersten Joyboard A und D gedrückt, auf dem zweiten B und C.

1. Board: A + D, 2. Board: B + C

Im Versus-Mode könnt Ihr mit Kämpfer-Miniaturen antreten! Nachdem Ihr die beiden Spielfiguren angewählt habt, haltet Ihr die Buttons B und C auf beiden Joyboards gedrückt bis die Meldung "Now Loading" verschwindet und der Kampf beginnt. Schon schrumpfen Eure Spielfiguren auf Stecknadelgröße.

B+C

SUPERN

In "Death and Return of Superman" stecken zwei nützliche Cheats, die Ihr jeweils im Sound-Menü anwählt. Um während des Spiels fünf Spezialattacken und einen neuen Energiebalken einzuheimsen, spielt Ihr im Soundmenü die Tracks 0B, 29, 2C und 05 ab. Im Spiel drückt Ihr dann A, B, X und Y gleichzeitig. Wenn Ihr einen Level überspringen wollt, betätigt Ihr A, B, X, Y und SELECT gleichzeitig.

> A + B + X + Y A + B + X + Y + SELECT

Die "Adventures of Batman & Robin" gehören zu den schwierigsten Spielen, die die Mega-Drive-Palette zu bieten hat. Kommt Ihr in einer Spielstufe nicht mehr weiter, könnt Ihr mit einer einfachen Kombination in den nächsten Level springen. Dazu schaltet Ihr in den Pause-Modus und gebt ein:

BA - BA - C



DEMO-CD

Die Demo-CD, die Ihr zusammen mit der deutschen Playstation erhaltet, enthält unter der Rubrik "Tech" einen animierten Dinosaurier. Mit den Feuerknöpfen könnt Ihr die Urechse bewegen oder um sie herum rotieren. Über die Zoom-Funktion informiert Euch die Anleitung aber nicht. Martin Kieler aus Mannheim hat uns geschrieben, daß Ihr durch Druck auf die L1 Taste zusammen mit ▲ oder X heranzoomt, mit R1 weg-

Claudius Decius-Wolff spielt immer noch den ersten Teil des Erdwurm-Spektakels und hat uns ein paar neue Codes geschickt. Damit wir die Liste endlich komplett haben, drucken wir auch alle anderen bekannten Kombinationen ab. Alle werden im Pause-Modus eingegeben.

Fun Code

Y. A. B. B. A. Y. A. B Scan-Modus A, X, A, X, A, A, A, A 1.000 Schuß A + X, B, A, B, X, X, X, X Debug Menü A + 4, B, X, A, A, B, X, A

Level Skip

B + X, B, B, B, A, A, X, A

A, B, X, A, A + X, B + X, B + X, X + A Extraleben

Energie aufladen A + X, B, A, B, B, X + Y, B, A Plasma Power-Up

A + X, B, B, A, A, X, B, L + R**Extra Continue**

Y + X, B, Y, B, X, B, X, X"Level 5"

A + B, B + X, X + Y, \blacklozenge , \blacklozenge , \blacklozenge , \blacklozenge , "For Pete's Sake"

A, B, X, A, B, X, A, B + R "Buttville"

A, X, 4, 4, X + Y, . . . "Andy Asteroids"

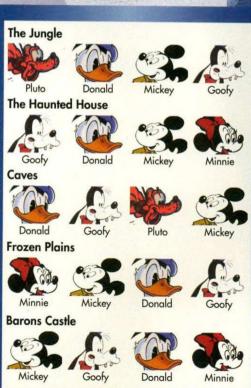
L + A, A, R + A, A, B, B, X, B "Who turned the light out?" A, B, \rightarrow + Y, \rightarrow + Y, \blacklozenge , \blacklozenge , MEGA MAN

Eine "kleine" Auswahl an Paßcodes hat uns Frank Glaser von Laguna zukommen lassen. Wer die komplette Paßwort-Hierarchie erspielt hat, kann sie uns trotzdem noch zuschicken.

	The second second		
6545	3835	3835	3838
6884	8286	8286	1256
3741	3841	3841	3834
4251	1426	3626	3413
5838	4818	5855	5852
1713	5273	1716	7286
3854	3144	3884	3884
3711	7431	3672	3626
2867	3876	5572	2867
6133	3163	7367	6153
3428	3788	3388	3528
7681	3451	3226	7681

MICKEY&MII

David und Dominik Rosse aus Bornheim haben sich viel Mühe bei den Paßwörtern zu "Asterix & Obelix" gegeben...





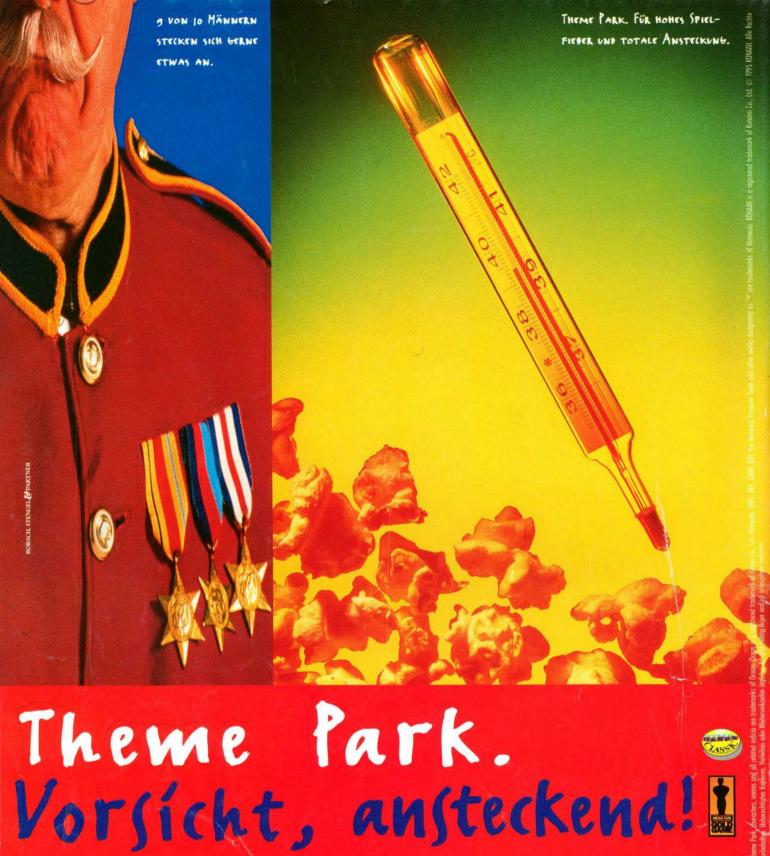






SEGA SATURN. PERFECT 3D-QUALITY AND PURE DIGITAL SOUND.

H I G H E N D - E N T E R T A I N M E N T B Y S E G A .



Wenn schon anstecken, dann mit Strategie. Theme Park:

Planen, bauen, kalkulieren, und in 23 Vergnügungsparks hört

alles auf Dein Kommando. Theme Park macht megamäßig

Spaß, hat aber Folgen: 45° Fieber und die totale Sucht! Zitat

Nintendo Fun Vision 7/95: "Wer kreativ ist, wird viele

Nächte vor dem Bildschirm verbringen." Und Total 7/95

meint: "Viele Optionen, detaillierte Graphik, gute Steuerung,

viel Spaß für ein so kleines Modul. Note 1–."



Distributed by

